VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Классические лекции профи

Саката Эйо 9 дан

Техника тюбан



Авторизованный перевод
с японского языка
Валерия Наумова
С-Петербург

Оглавление.

Глава 1 - Всё об утикоми……………………………**1**
1. Взгляд на дзёсэки из тюбан……………………1
2. Срочный пункт утикоми……………………11
3. Утикоми в маленьком пространстве……………24
4. Утикоми сан-сан……………………31
5. Плюсы и минусы утикоми……………………39

Глава 2 - Ключевые моменты атаки и защиты…………**42**
1. Почва для проведения атаки……………………42
2. Срочное место в атаке и защите……………………50
3. Атака на охват (техника «мотарэтэ сэмэру»)……59
4. Техника «карами»……………………66
5. Связь атаки и защиты……………………76

Глава 3 - Динамика ацуми……………………………**81**
1. Хираки от ацуми……………………81
2. Хираки, гасящие ацуми……………………88
3. Динамика ацуми……………………93

Глава 4 - Форма сабаки и синоги……………………**105**
1. Сабаки……………………105
2. Ловкость синоги……………………115

Глава 5 - Благосостояние моё……………………**130**
1. Козыри моё……………………130
2. Боевые пункты моё……………………144
3. Способы гашения моё……………………157

Глава 6 - Техника взятия камней……………………**170**
1. Метаморфозы гэта……………………170
2. Дамэдзумари……………………183
3. Техника «кисикайсэй»……………………193

Глава 7 - Особенность борьбы в ситуациях ситё…………**206**
1. Центр внимания – ситё……………………206
2. Ситё – путь в шесть дорог……………………219

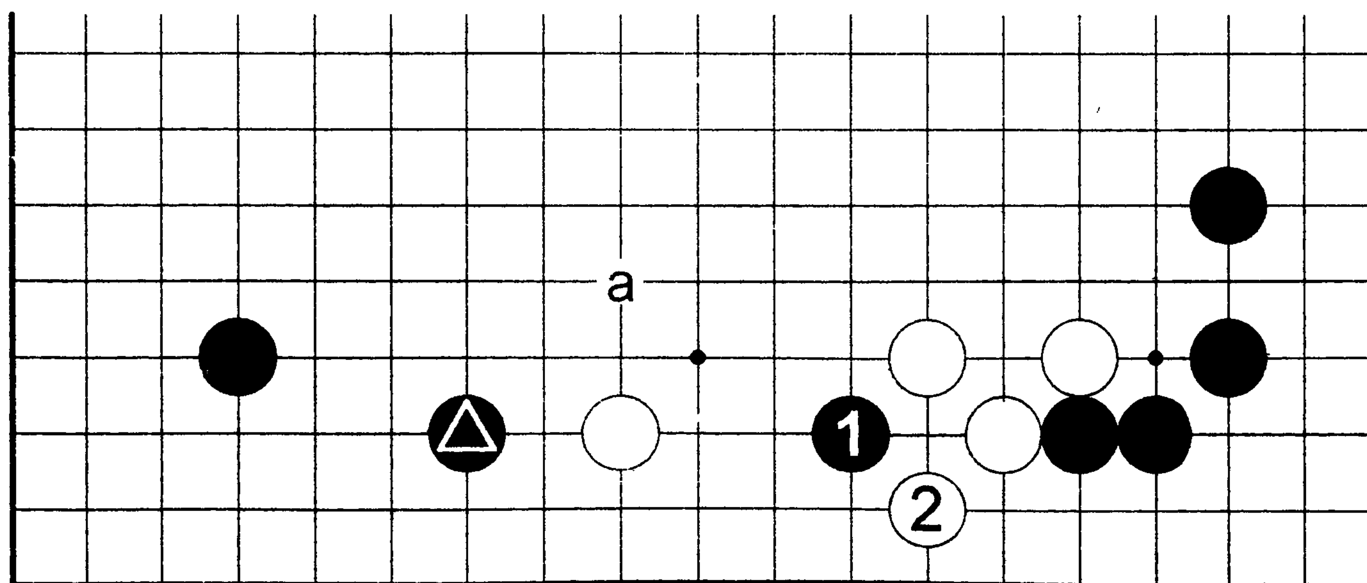
Глава 1. Всё об утикоми.

1. Взгляд на дзёсэки из тюбан.

Если подойти по-простому, то дзёсэки - это взаимовыгодное распределение сил партнёров в углу. Но ответ на вопрос о том, что вы построили в углу, проявится только при боевых действиях в тюбане. Здесь могут возникнуть разные ситуации - подрыв форм изнутри, грозные впрыгивания вовнутрь форм (утикоми)*, полное разрушение построенных форм и другие неожиданности, с которыми я и хотел бы вас познакомить.

Наверняка, вы уже много знаете форм дзёсэки и те события, которые случаются с формами в углах после их построения. Но в го всегда найдутся случаи, о которых даже искусный игрок не слышал или знает о них не полностью. Например, переходя от фусэки в тюбан, играющий стремится этот момент украсить сильным внедрением в форму противника. Но позвольте спросить вас - где эти формы построены, как не в области углов. Вот в такие моменты и проявляются у играющих в го или мастерство или провал.

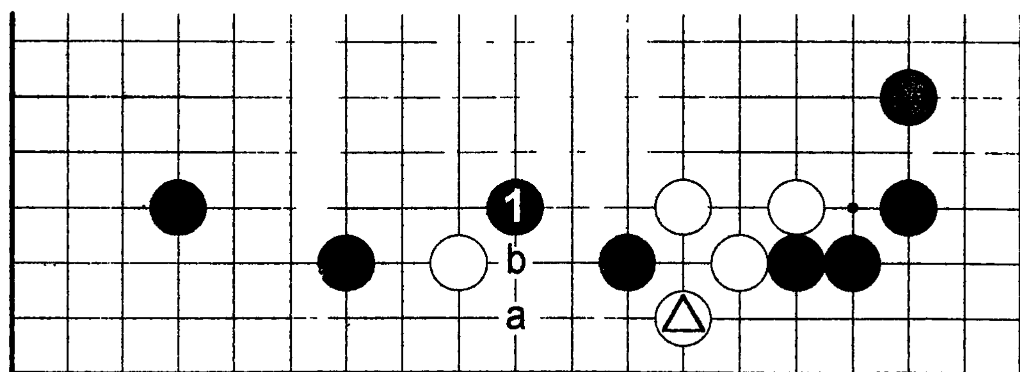
Форма 1.



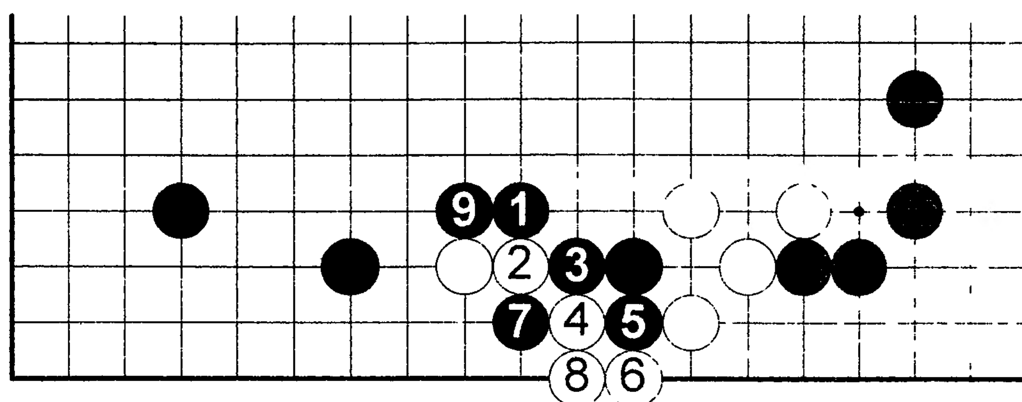
В правом нижнем углу вы видите хорошо всем известную форму дзёсэки под названием цукэхики. А на удар чёрных цумэ ▲ белым желательно реагировать ходом «а». Этот обмен, думаю, вам также известен.

Но вот белые промолчали (тэнуки)*. Чёрные в праве нанести жестокий удар ч.1-утикоми!

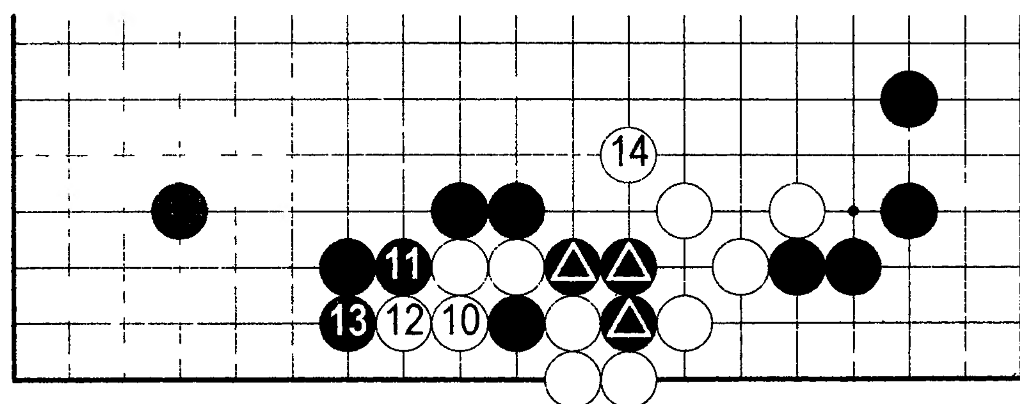
* - здесь и далее - примечание переводчика.



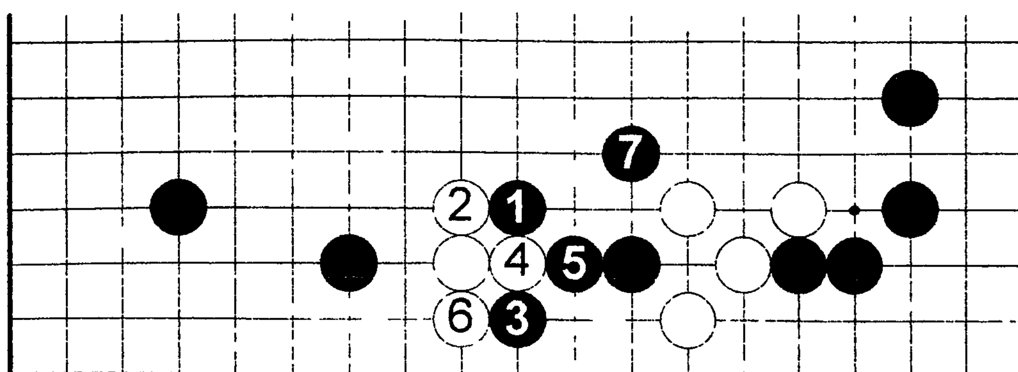
После хода белых △ - ватари (б.2 на основной диаграмме) у чёрных имеется выбор из трёх ходов. По характеру и целям эти ходы отличаются друг от друга достаточно ощутимо. А выбор из них надо делать в зависимости от ваших планов. Итак, ч.1 - катацки (опора на плечо)*, «а» - кэйма и «b» - цукэ — три хода черных.



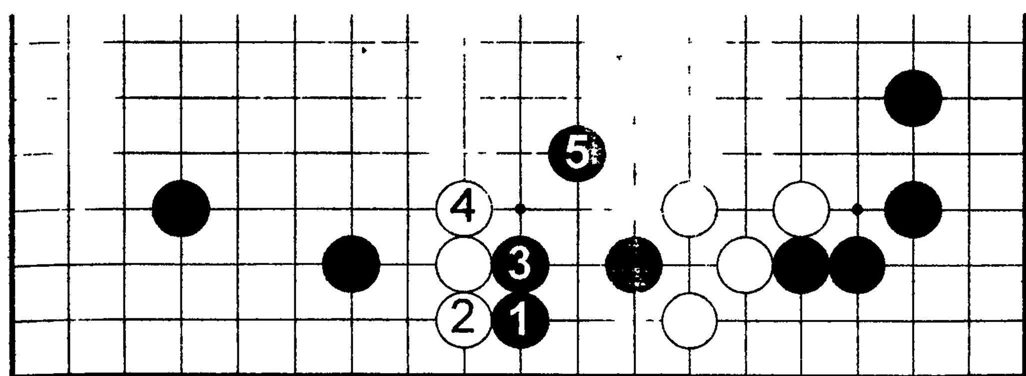
Если чёрные ставят ч.1-катацки, значит цель чёрных - получение силы, обращённой в центр. Далее, б.2, 4 - ватари - путь на соединение камней по низу. Это не трудно понять. Здесь видно, как чёрные будут разъединять белые камни. Но это не значит, что они к этому стремятся. Цель чёрных другая.



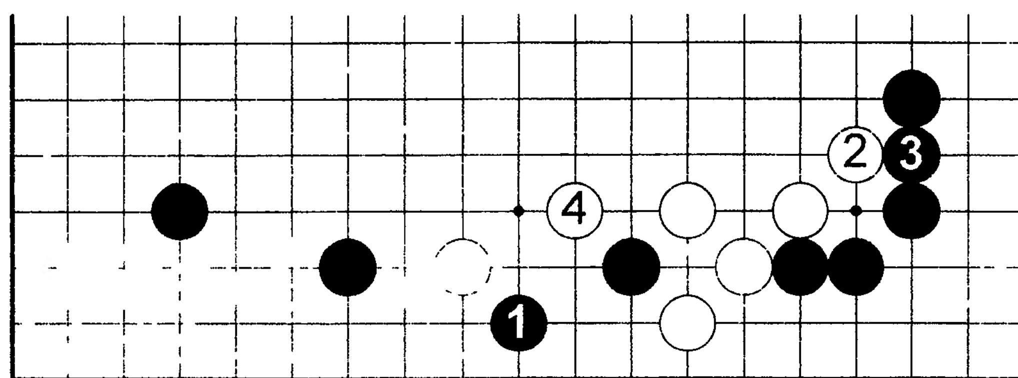
На ч.11-осаэ белые проползают (хаи)* - б.12. Это довольно важный ход. Затем белые ставят ход б.14, завершая этот вариант. Камни чёрных ▲ пустяшные сейчас и поэтому чёрным можно перейти к поиску большого хода на доске. Сейчас это важнее. Но если белые не сыграют б.14, то чёрные захватят этот пункт. А это для белых очень сурово, т.к. их группа на нижней стороне имеет пока только один «глаз».



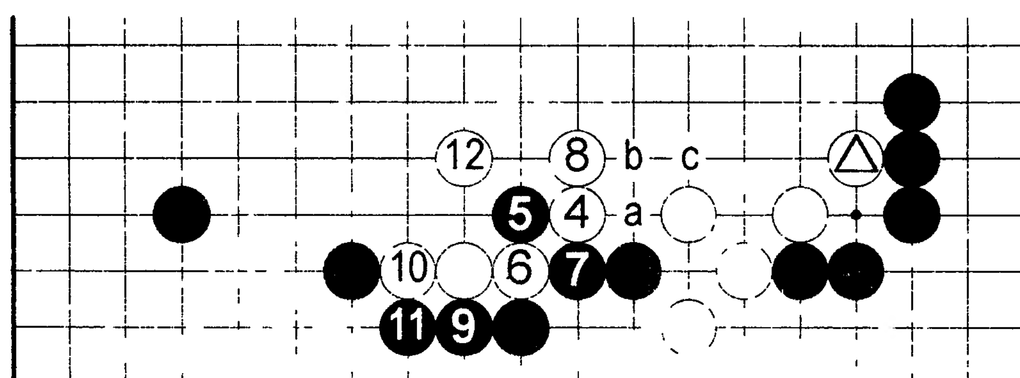
На ход ч.1 - катацки ход б.2 - грубая ошибка. После простого ч.3 - ч.7, разделяющее белые камни на две части, судьба этих камней становится тяжёлой.



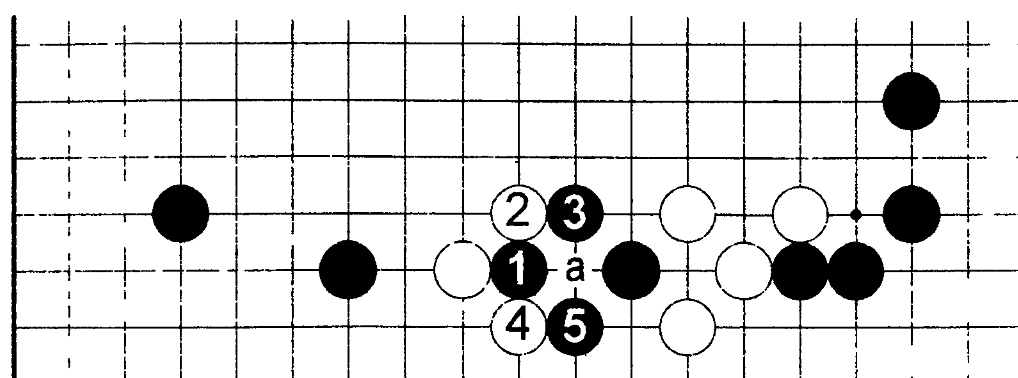
Посмотрим другой ход чёрных - ч.1. Об этом ходе говорят, как о ходе выбивающем почву из-под ног. Соединить белым свои камни очень не просто. Если играть б.2, то это плохое решение. Ч.3, 5 - неопровержимое разделение камней партнёра. Если вы не знаете игру в этом варианте дзёсэки, то обречены или на потери, или попадёте в опасное положение.



На ход ч.1 сначала белым хорошо провести кикаси б.2. И после ответа чёрных можно сделать хороший ход б.4-какэ. На следующей диаграмме вы увидите завершение этого варианта.

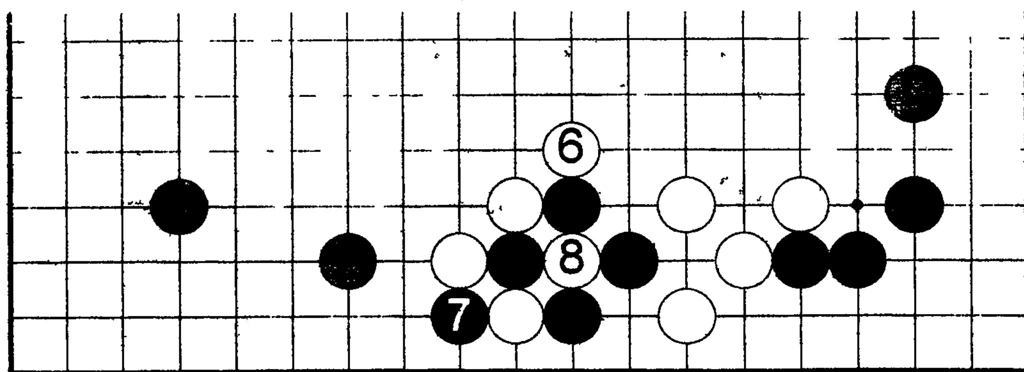


Против какэ - б.4 не рекомендую упускать хороший ход ч.5- цукэкоси. Затем идёт форсированный вариант до хода б.12, который желательно вам знать. И теперь вы видите, как белые получили стенку, а чёрные приобрели некоторую прибыль в очках. Но обратите внимание на камень △. Он хорошо защищает белых от разрезания в пункте «а» (после хода б.«b» у чёрных нет хода ч.«с»).



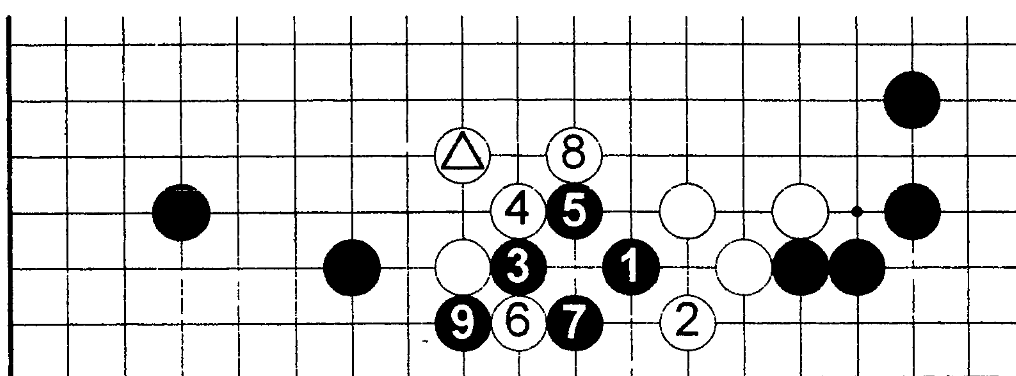
И, наконец, ещё один вариант, который могут здесь провести чёрные. Это ход ч.1 - цукэ. После обмена ходами б.2 - ч.5 образуется самое обычное ко. Если чёрные решат вместо последнего хода сыграть «а», то получат плохую форму. Она носит название «дзинкаса» - мятый колпак.

Всё об утикоми.



Продолжим далее этот розыгрыш. После ходов б.6 и ч.7 образовалось ужасное ко. Белые начинают его первыми, а у чёрных проблема поиска ко-угрозы.

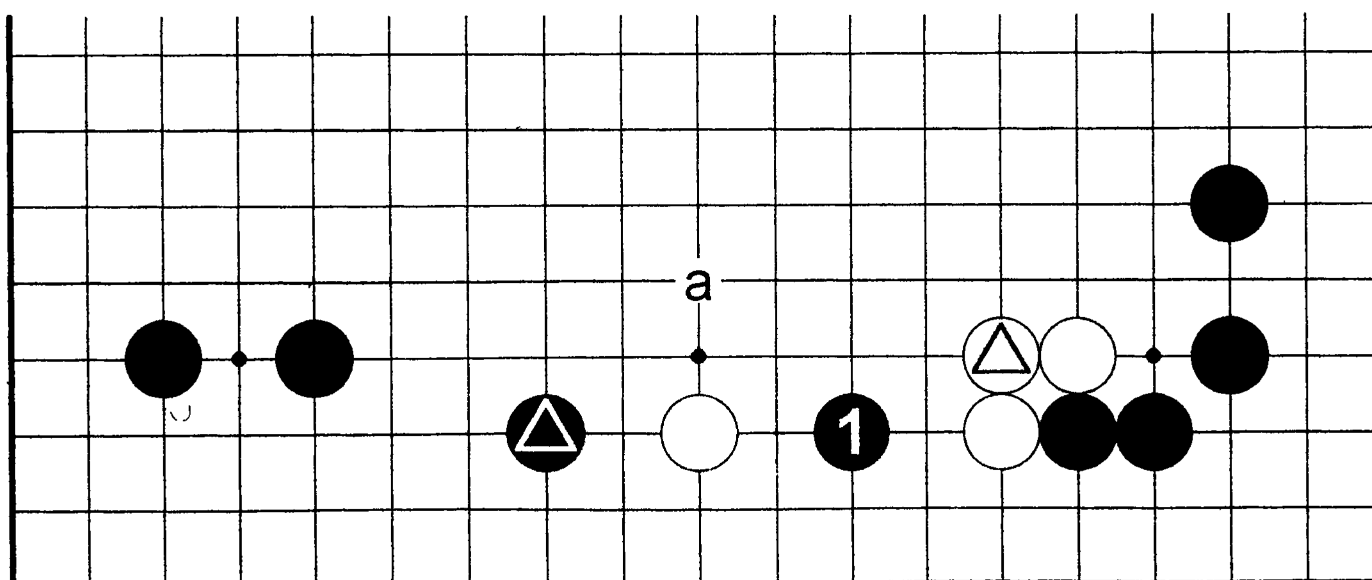
Прежде, чем создавать эту ко-борьбу, чёрные обязаны убедиться, что имеют достойные ко-угрозы. Постарайтесь помнить об этом.



В случае, когда у белых стоит защитительный камень △, ко-борьба после ходов ч.1 - ч.9 для белых уже не так ужасна.

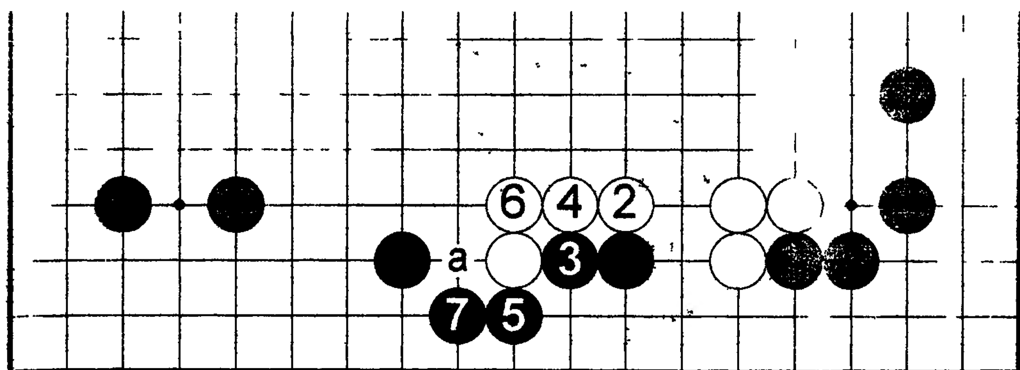
Посмотрите на последнюю диаграмму на странице 3 и вы поймёте огромную разницу между этими случаями.

Форма 2.

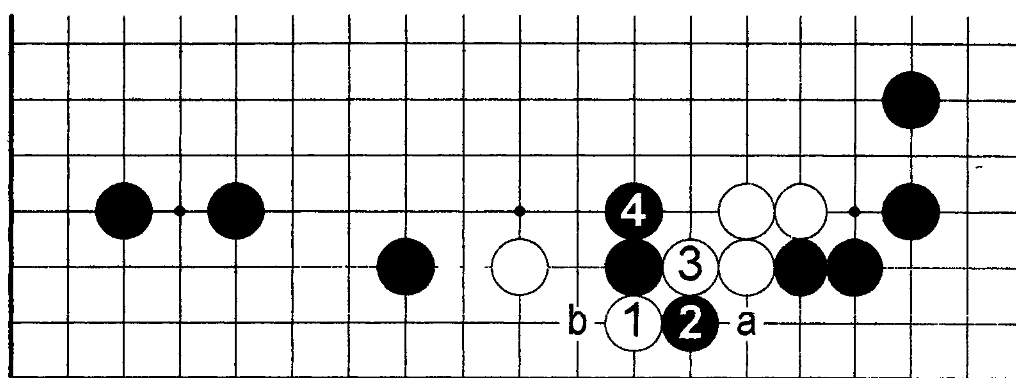


На этой диаграмме белые сыграли на чёрное хики в правом углу прочное соединение △. После цумэ чёрных - ▲ белым желательно ответить «а».

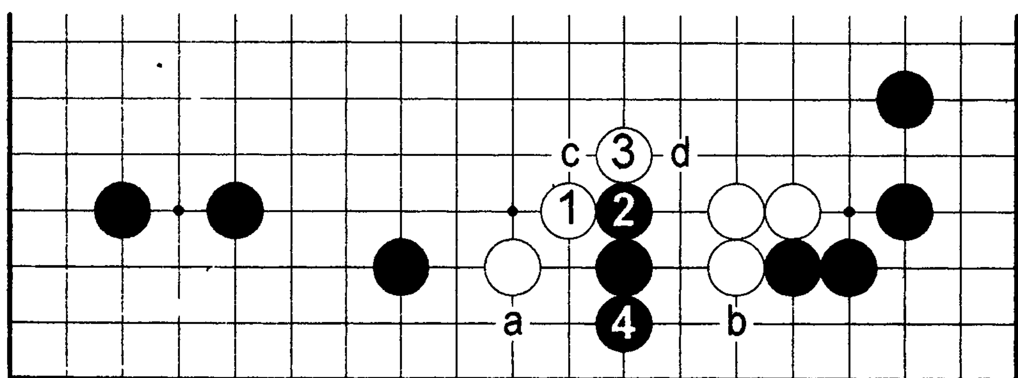
Давайте посмотрим случай, когда белые делают тэнуки (пропуск хода)* и не играют в пункт «а». Ч.1 - естественное утикоми. Для белых наступил суровый бой.



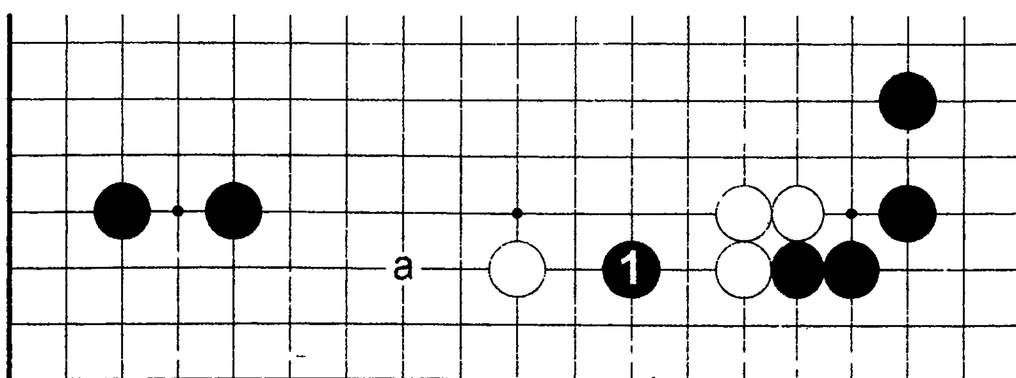
Бой суровый, но не на столько, что бы хвататься за голову и причитать. Если вы знаете показанный здесь вариант, то можете достойно вступать в драку. Игра белых б.2 - б.6 создаёт внешнюю стенку и другого пути пока здесь не найдено. Вместо хода ч.7 можно играть и «а».



Игра белых б.1 - ситацукэ не заслуживает одобрения. На белое разрезание б.3 чёрные спокойно отвечают ч.4 - ноби, получая через пункты миаи «а» и «b» продолжение атаки.

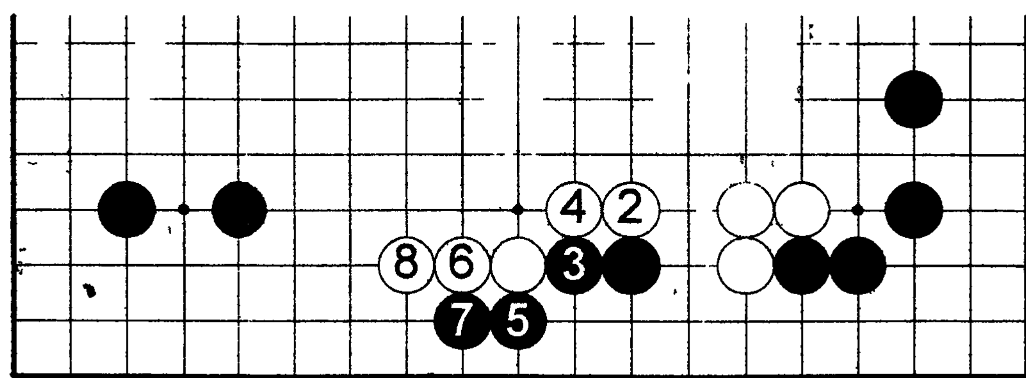


Игра белых б.1 - косуми выглядит деловито. И выход в центр и угроза накрывания чёрного камня. Но этот ход только внешне кажется интересным. После хода б.3 идет ловкий ход чёрных ч.4, который обеспечивает неопровержимое соединение внедрённых камней через пункты миаи «а» и «b». К тому же белые получают проблему укрепления в пунктах «с» и «d». Они не могут защитить сразу две слабости одним ходом. Но в этом они виновны по собственной инициативе.

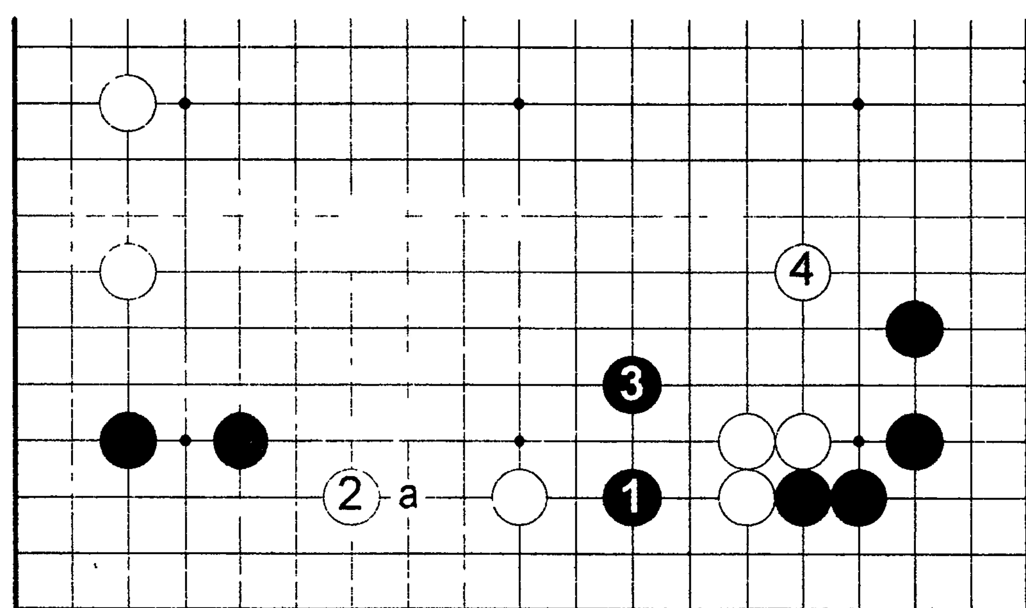


А вот случай, когда чёрные совершают утикоми ч.1 без предварительного цумэ в пункте «а». Говорить об этом ходе что-либо хорошее или плохое я не берусь. Всё зависит от окружающей обстановки.

Всё об утикоми.

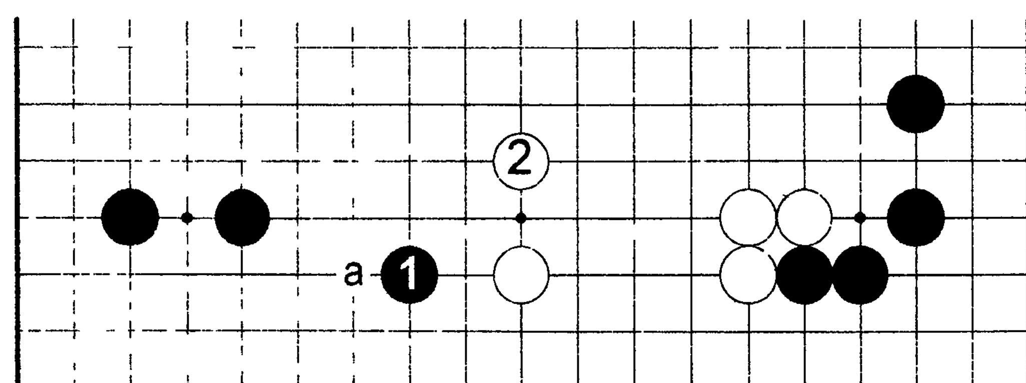


На белое цукэ б.2 чёрные, повторяя путь проползания, играют ч.3, 5. Далее игра идёт форсированно до хода б.8. Ползти по второй линии с последующим надрывным выживанием - путь не благодарный. А главное - ради чего? Белые получают мощную внешнюю стенку, с хорошими перспективами.



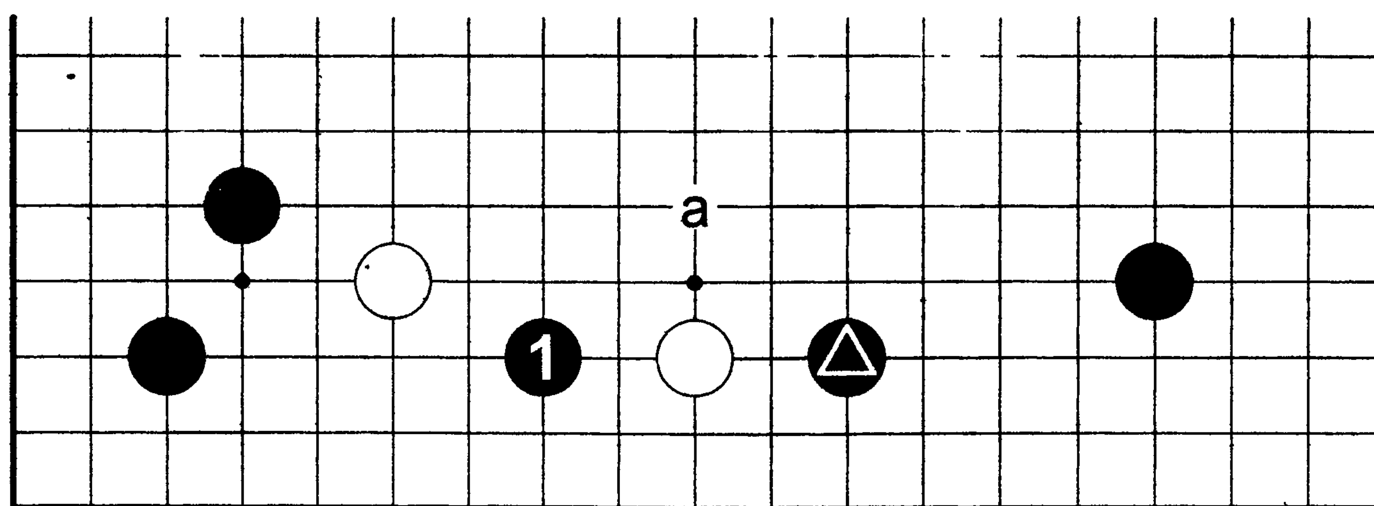
Возьмём частный случай. У белых на левой стороне стоит хираки. Чёрные проводят утикоми - ч.1 Мощный ход б.2 сотрясает чёрное утикоми. Если последует ход ч.3, то белые выныривают - б.4. Для чёрных настали чёрные дни.

Конечно, здесь лучше было ставить сначала цумэ в пункт «а», защищая зону в углу и чёрное утикоми становилось бы проблемой белых - защищаться им или нет.

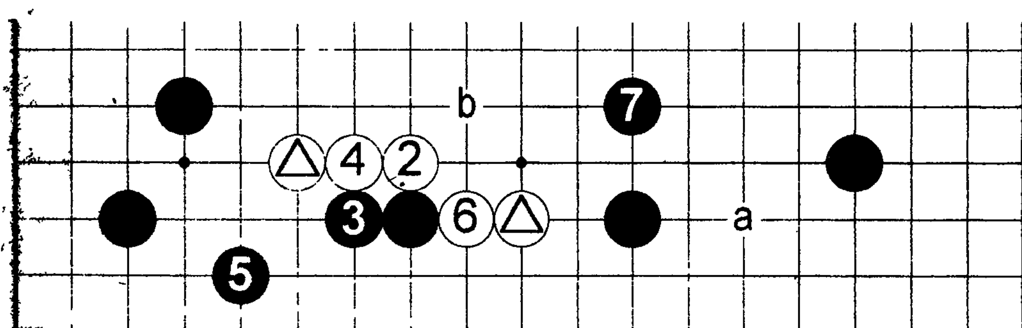


Итак, в данной позиции ход цумэ ч.1 и ход иккэнтоби б.2 считаются хорошим стилем игры с пониманием и знанием возможностей обеих сторон. Но если чёрные пропустят ход ч.1, белые могут нанести ощутимый удар хираки-цумэ в пункте «а».

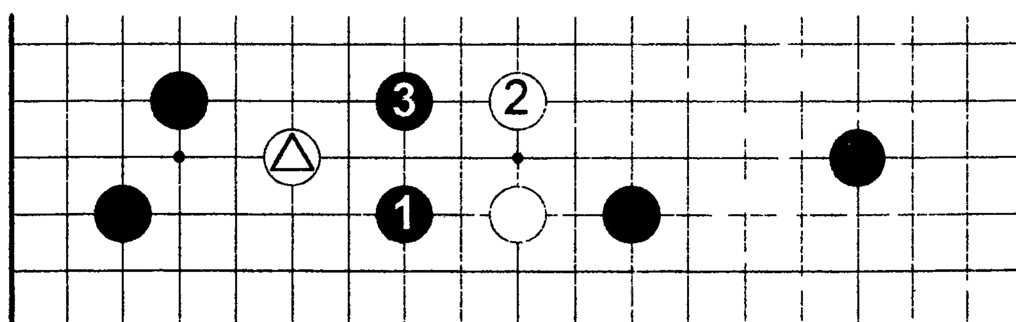
Форма 3.



Ход ▲ - отличное цумэ. Обычно в таких ситуациях белым желательно защититься ходом в пункте «а». Но вам, наверно, известно как часто случается некогда отвечать здесь из-за необходимости захвата важного пункта в другом месте. Вот и в этой ситуации белые пропускают свой ход, и черные наносят утикоми – ч.1.

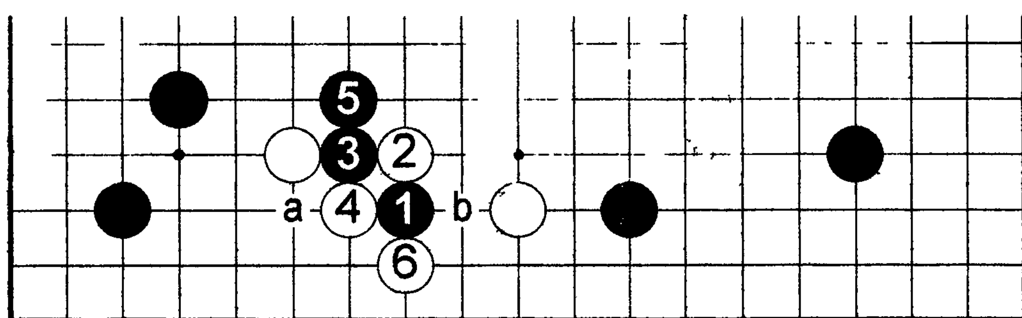


Единственный путь у белых – путь соединения камней △ ходом б.2. После хода б.6 образовалась стандартная форма. Теперь черным неплохо выполнить тоби – ч.7, защищаясь от возможного утикоми белых в пункте «а». Вместе с этим, черные приготовились захватить хороший атакующий пункт «b».

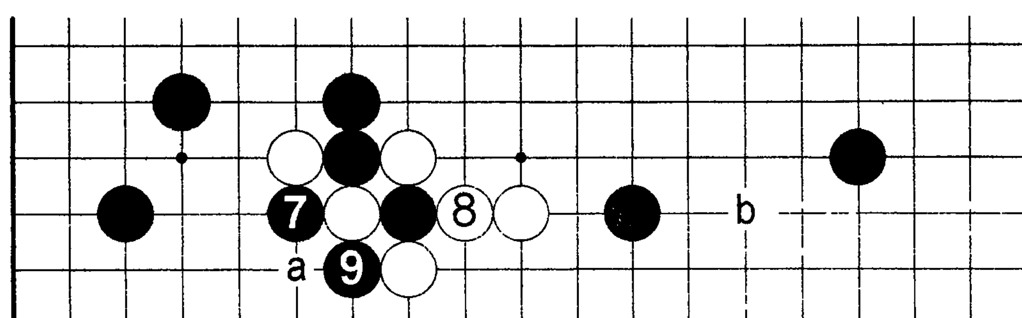


На ход утикоми ч.1 белые ставят тоби – б.2. Это плохое решение белых. Черные немедля отвечают ч.3 – тоби и разрывают белые камни на части. В этой ситуации камень △ скорее всего придется оставить дабы избежать больших неприятностей в дальнейшем. Это надо хорошо понимать и чувствовать. Опрометчивость сейчас недопустима. В последствии (если появится возможность) этот камень может поработать на позицию, но сейчас вокруг него черные имеют более сильное продолжение.

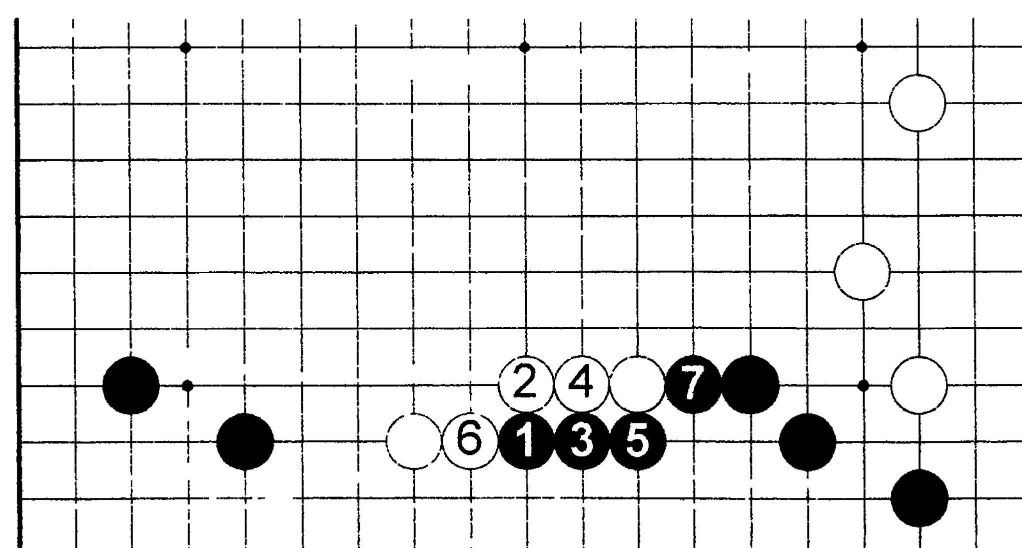
Всё об утикоми.



На ход цукэ – б.2 черные решают играть ч.3 – ханэкоми. Этот вариант давайте разберем подробнее. Игра б.4, 6 – общепринятая. Здесь вместо хода б.6 нельзя идти на соединение камней в пункте «а»; последует незамедлительное цукиатари черных в пункте «b» и белые будут разбиты. Это надо хорошо запомнить вам.

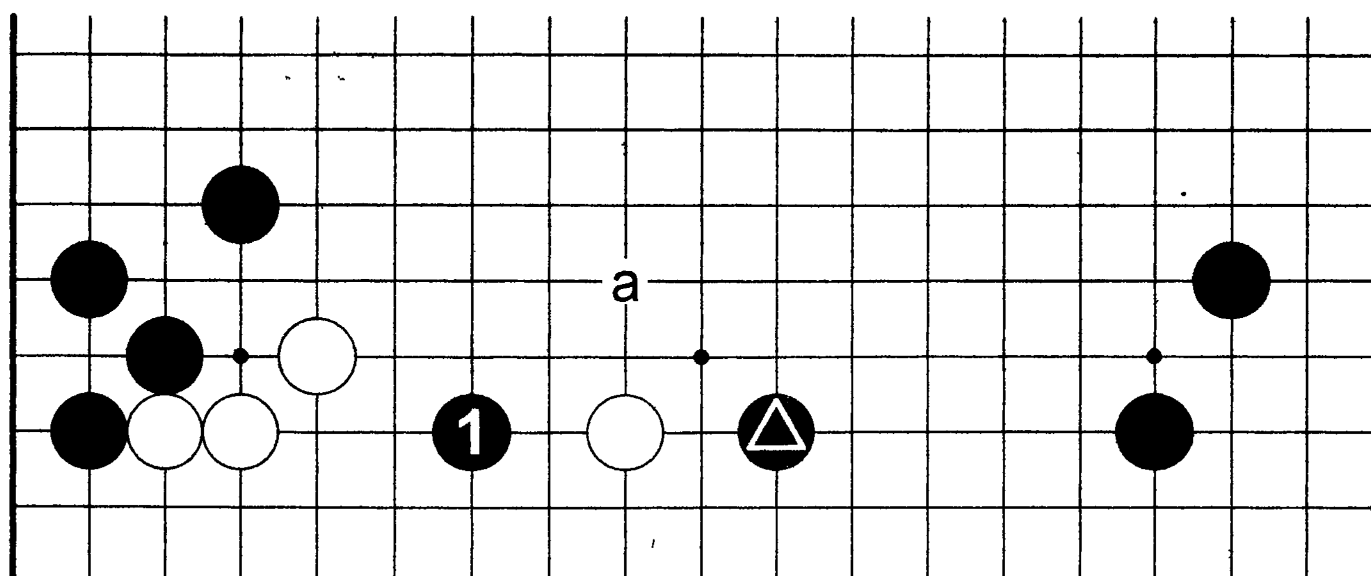


Игра ч.7, 9 – путь жесткой схватки. Здесь надо учитывать наличие коугроз на доске. Если черные играют просто сагари «а» (вместо хода ч.9), то говорить здесь не о чем – все закончилось мирно. Однако в этом случае часто белые переходят в контратаку, совершая утикоми в пункте «b». Это их адзи и вполне естественно после защиты своих легких камней белые вправе идти на этот локальный взрыв. Но бой этот достаточно сложный.

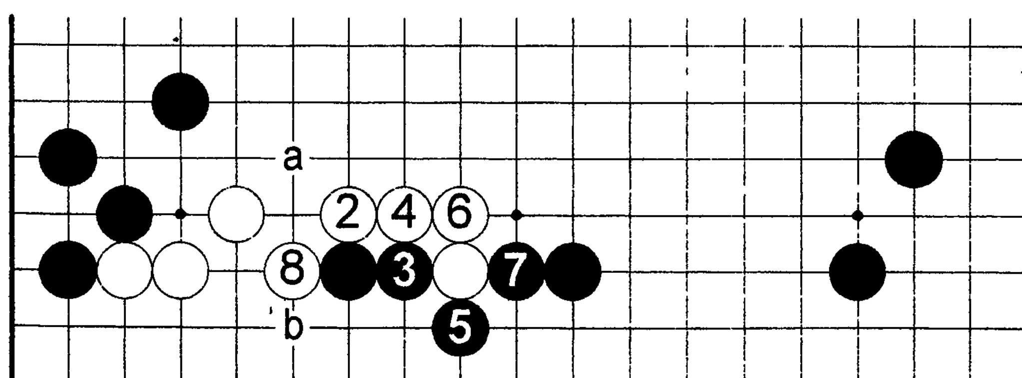


А вот ещё один случай с такой же формой белых. Утикоми ч.1 здесь очень выгодно черным. После хода ч.7 вам хорошо понятно случившееся. Против приобретения черными хороших очков белые, конечно, получили стандартное построение, но оно здесь совершенно пустое. Атаки на формы черных у белых нет, а влияние на центр очень незначительное. Форма черных справа способна хорошо пресечь попытки белых в наращивании сил в центре.

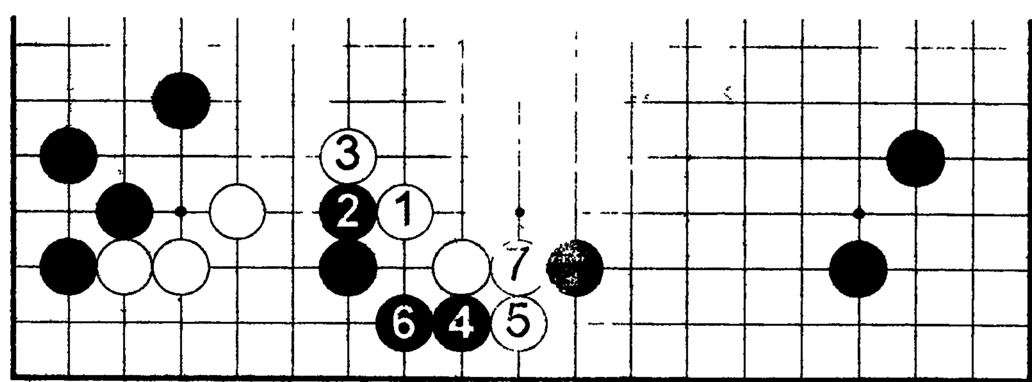
Форма 4.



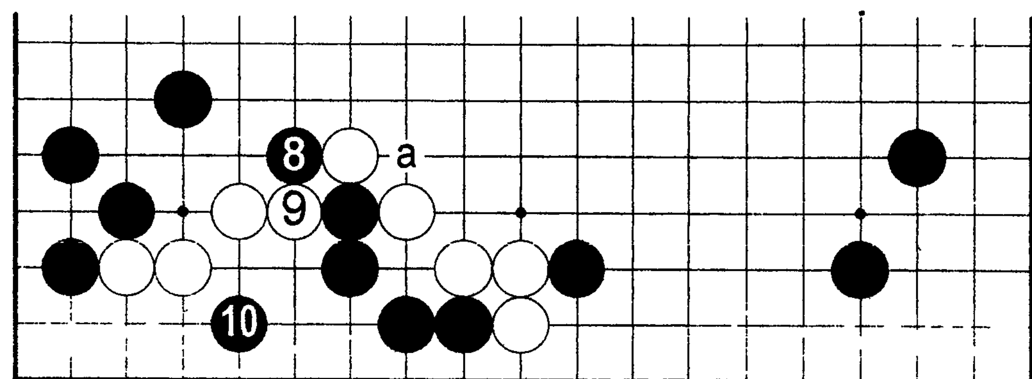
Перед вами форма, которую вы не раз видели в партиях и сами неоднократно разыгрывали, не правда ли? Слева внизу завершился розыгрыш дзёсэки, после чего черные поставили цумэ ▲. Обычная реакция белых – защита ходом тоби «а». Но... Что произойдет, если белые не ответят (тэнуки) на это цумэ? Естественный путь черных – утикоми – ч.1. Давайте посмотрим на события разворачивающиеся после такого острого внедрения.



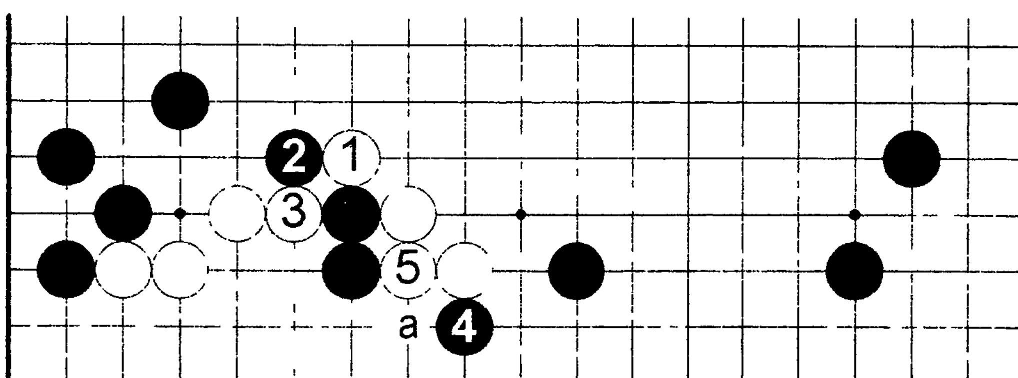
Игра б.2 – цукэ и далее до хода б.8 – осаэ – обычный способ борьбы с внедрением. Однако черные могут быть довольны этим. Размолотив все очки белых они приобрели некоторый доход. Правда, после неплохого хода черных «а» - нодзоки - белые отвечают «b» – сагари и укрепляют форму. Это единственное утешение белых после проведенного утикоми черных.



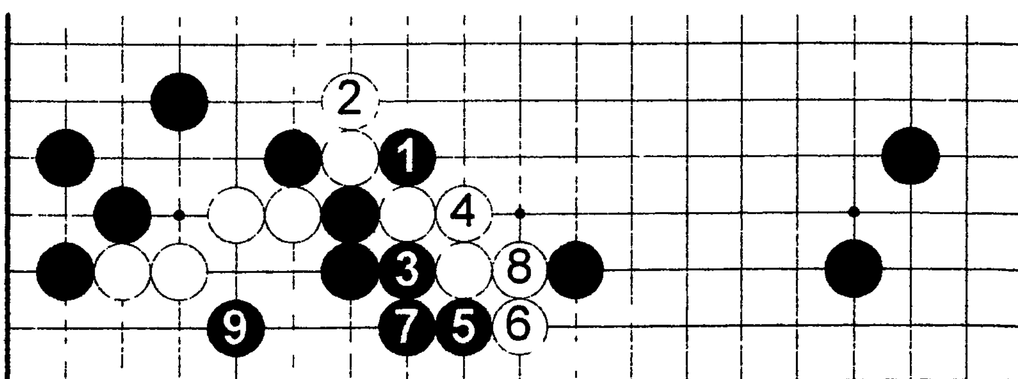
Игра б.1 – косуми тоже встречается часто. Такой путь в окружении сильных форм черных слева и справа не создает хороших условий для борьбы. После хода ч.2 черные ставят цукэхики – ч.4, 6, не теряя темпа в этой драке. Белые попадают в сложное положение, т. к. сейчас ход черных.



На выпад черных – ч.8 белые могут, конечно, сыграть разрезание б.9. Но далее черные ставят форму кэйма – ч.10, и как бы белые ни крутились, но четыре их камня в углу обречены. Если пытаться их вытянуть, то можно потерять камни справа, которые являются в стратегическом плане более важными. Оставлять пункт «а» не защищенным белые не могут. Но все равно камни белых рассыпались на мелкие кусочки.



На ход ханэ – б.1 у черных случается игра ч.2, 4. Это плохой путь для них. Ходом б.5 белые переходят в контратаку. Черным бесполезно теперь ставить камень в пункт «а». Но вместо хода ч.4 можно играть иначе...



После варианта ч.1 – ч.9 форма черных выживет в этих условиях, хотя они (условия) и невыносимы. Однако в процессе этой борьбы белые успевают усилить свою форму. Правда, усиление получается не полное, но всё же это облегчает участь белых.

Показанные варианты утикоми являются классическими и знание их обязательно. Составляя план борьбы в тюбане, невозможно не учитывать стандартные случаи борьбы с внедрениями подобного типа.

Глава 1.

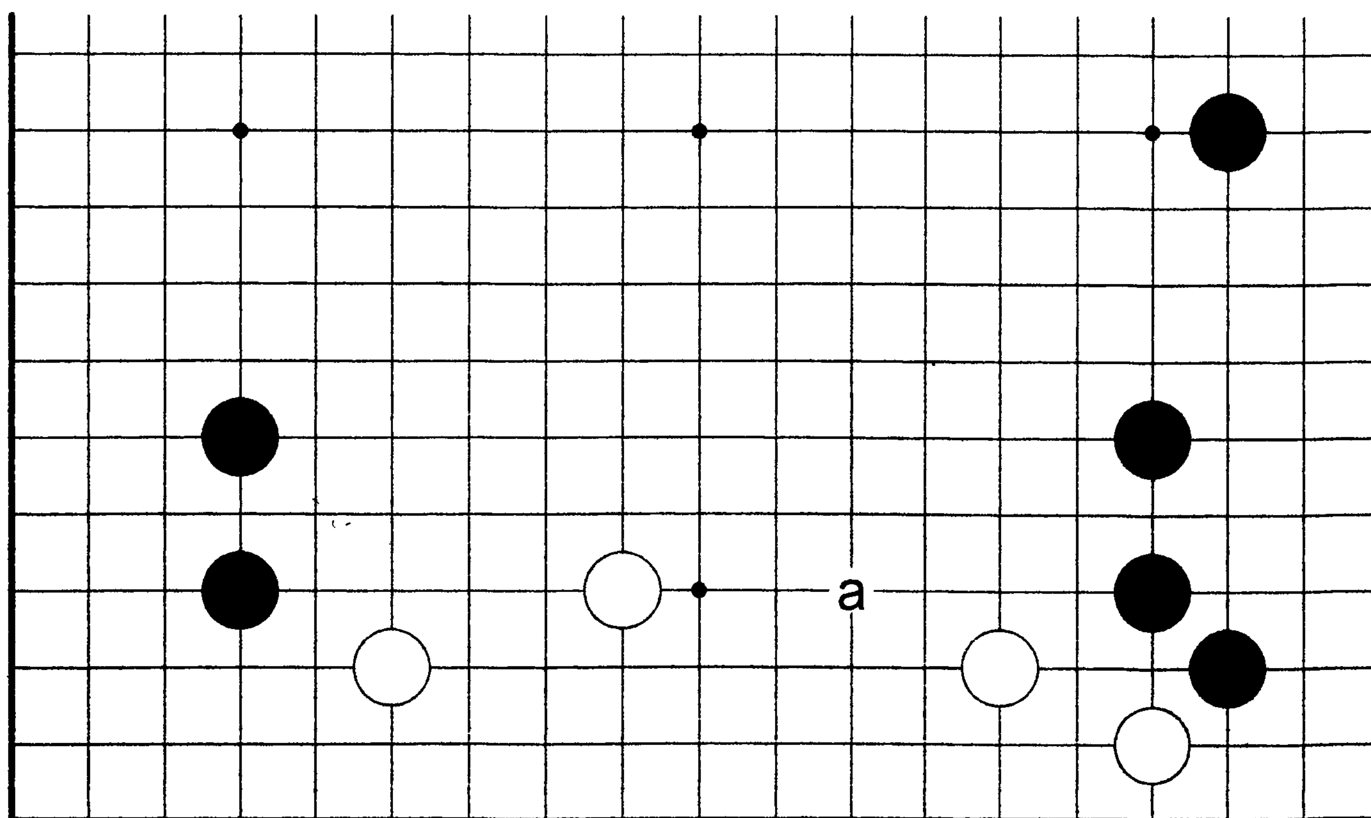
2. *Срочный пункт утикоми.*

В игре, кроме приемов легкого гашения «моё» (сфера влияния)* противника, часто приходится совершать глубокое вторжение в эти сферы. В оцеплении сфер можно отыскать слабые пункты или формы и, воспользовавшись этим, совершать глубокие диверсии. Нередко, такие пути приводят к значительному разрушению намечаемой территории противника.

Перед игроком проводящим утикоми необходимо выполнить главную задачу – правильное нахождение пункта внедрения. Для успешного изучения этого вопроса существует масса интересных и полезных задач на поиск пунктов утикоми, аналитических задач и расчетов вариантов реализации внедрения от простых до самых сложных. Все эти задачи, конечно, составляются профи и нацелены на воспитание чувств (если хотите, чутья) и получение навыков борьбы. Анализируя ход за ходом различные варианты утикоми, игрок незаметно развивает в себе хороший стиль и умение проводить мощные утикоми с обоснованием выполненного приема.

Итак, для того, чтобы успешно бороться с «моё» и «омоё», надо в первую очередь найти важный пункт утикоми.

<u>Форма 1.</u>



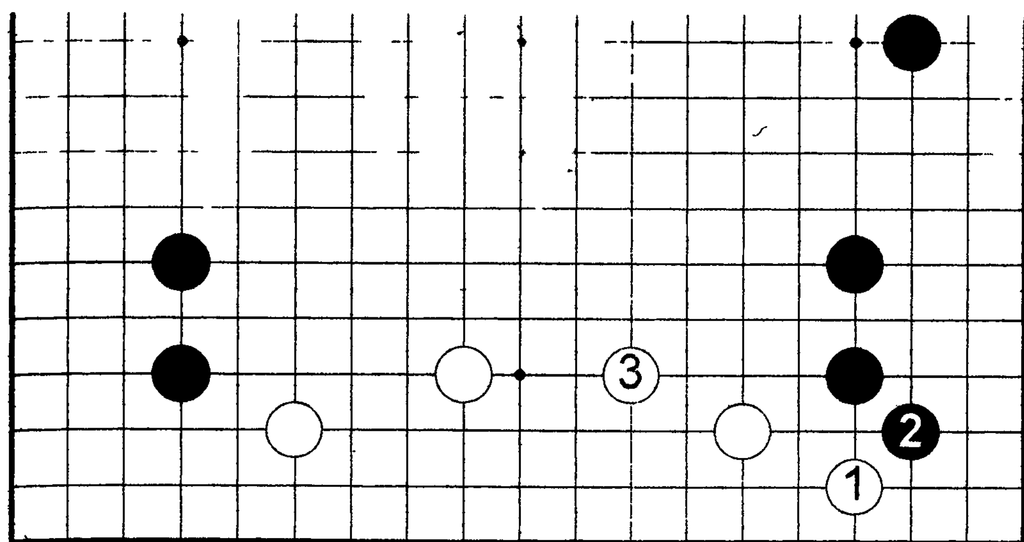
Для укрепления формы белым необходимо выполнить ход «а». Но в случае утикоми – этот изъян в форме белых очень кстати.

Итак....

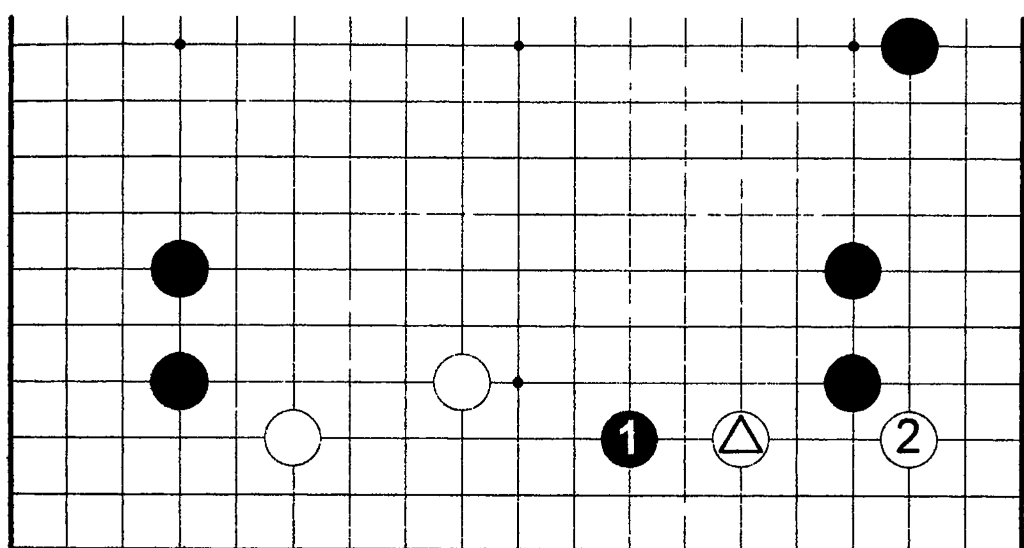
Игроки только что обменялись ходами ▲ и △. Вы, конечно, знаете, что белым сейчас необходимо развиться от формы кэйма в пункт б.1. Это дзёсэки. Если бы белые не ставили хода △, то развитие делать не обязательно. Это так же вам известно.

Ч.1 – важное место утикоми! Белые вынуждены спасаться бегством – б.2, 4. После некоторого преследования бегущей формы – ч.3, 5 далее черные ставят косумицукэ – ч.7. Произошло разделение белых камней с организацией атаки на разорванные формы. Для успешного ведения боя черным этого приема вполне достаточно.

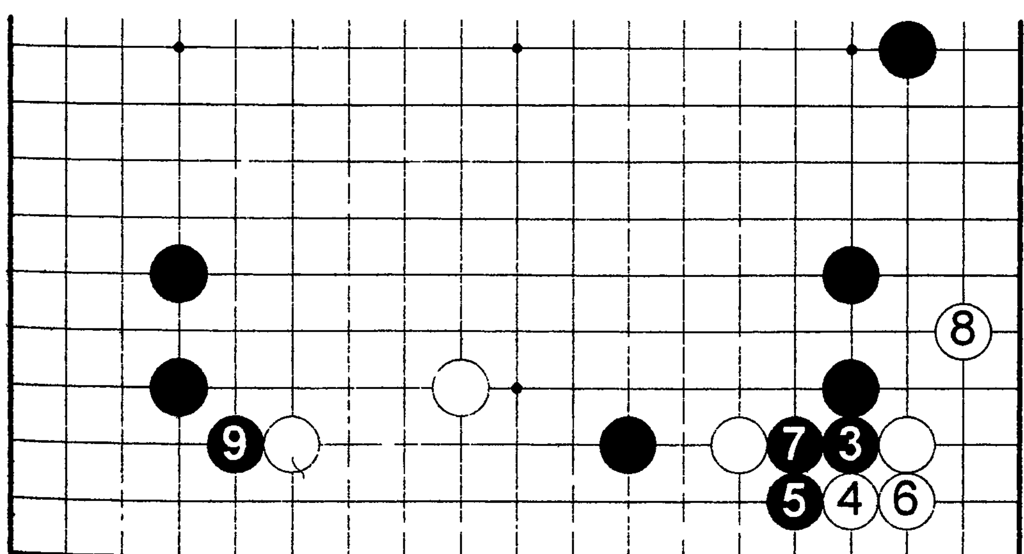
А что будет, если черные изберут пунктом утикоми ход ч.1? Наиболее реальное здесь – киритигаи (взаимное разрезание)* - б.2, 4. И хотя белые камни также разорваны на части, но вокруг формы киритигаи белые имеют хорошую поддержку. О черных этого сказать нельзя. Такой путь внедрения ведет к построению форм сабаки (легкие формы) и поэтому судьба белых камней значительно облегчается.



Я бы хотел вернуться к разговору о разыгранной дзёсэки и разъяснить некоторые моменты. Главное в этом розыгрыше понять следующее: если белые ставят ход б.1, то после ответа черных – ч.2 ход б.3, практически, обязательный. Если белые решают не развиваться здесь, то хода б.1 выполнять совсем не надо. Почему же существует такая установка?

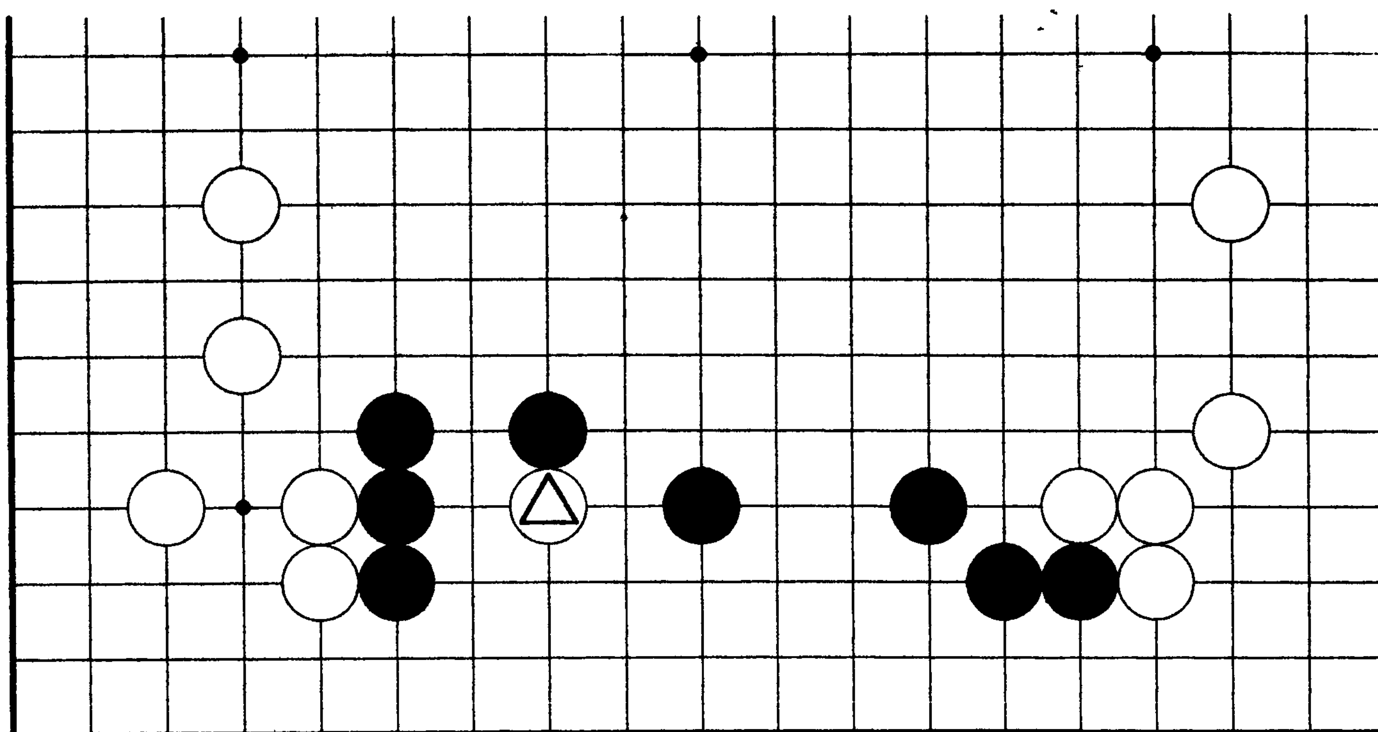


Дело в том, что в случае проведения черными утикоми ч.1, белые могут совершить впрыгивание в пункт сан-сан – б.2 и тем самым разыграть в определенном смысле фурикавари (обмен ценностями без ущерба для обеих играющих сторон)*. Легкий камень △ отдается в жертву в этом розыгрыше, а взамен белые приобретают хорошие очки в углу. Так что бояться черного утикоми у белых нет оснований.



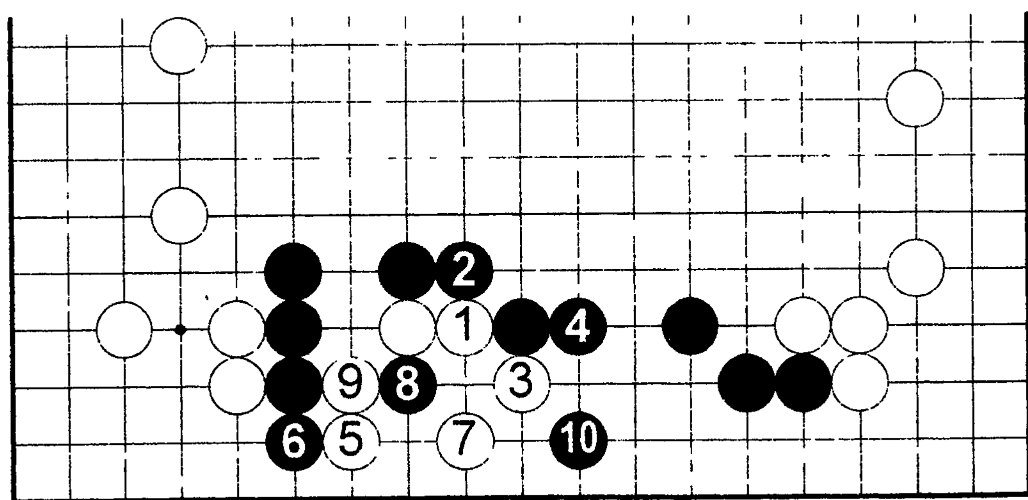
Итак, после варианта игры ч.3 – б.8 белые построили жизненную форму в углу. Пусть черные атакуют два белых камня внизу также ходом косуми – ч.9. Но посмотрите на эти два камня белых. Разве у них такая же тяжелая судьба, как в случае на предыдущей странице? Конечно, нет. Это легкие камни, способные на активную игру в образовавшейся зоне черных.

Форма 2.

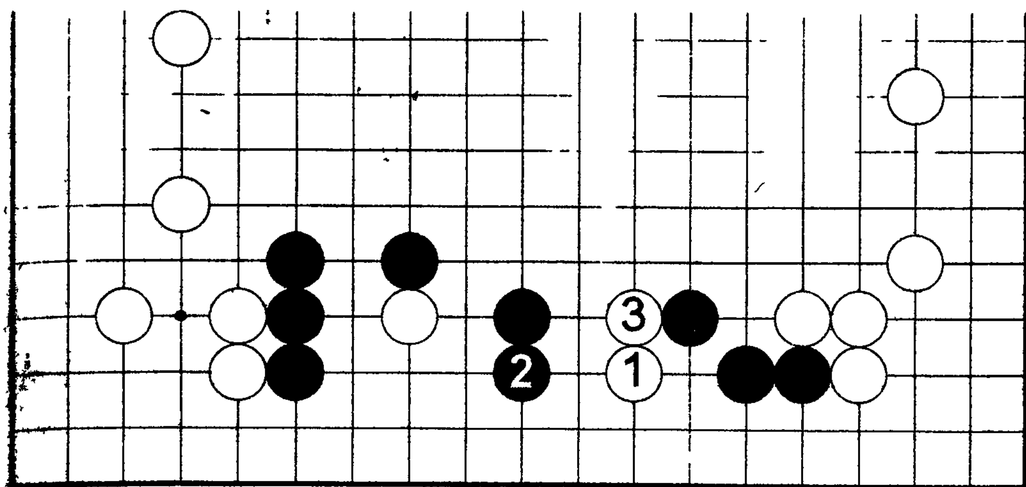


На нижней стороне у черных имеется территориальное «моё». Как осуществить утикоми в этой зоне – хороший пример раскрывающий некоторые принципы внедрения.

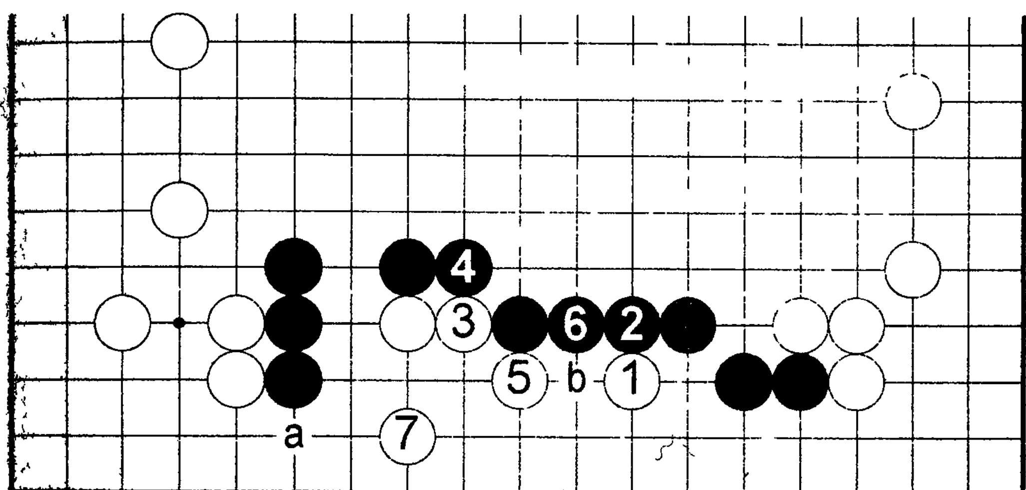
Слева и справа у белых вполне крепкие формы. В зоне черных стоит камень △, который необходимо оживить. Если белым это удастся, то черные понесут огромные потери очков. Какой же пункт утикоми здесь самый срочный?



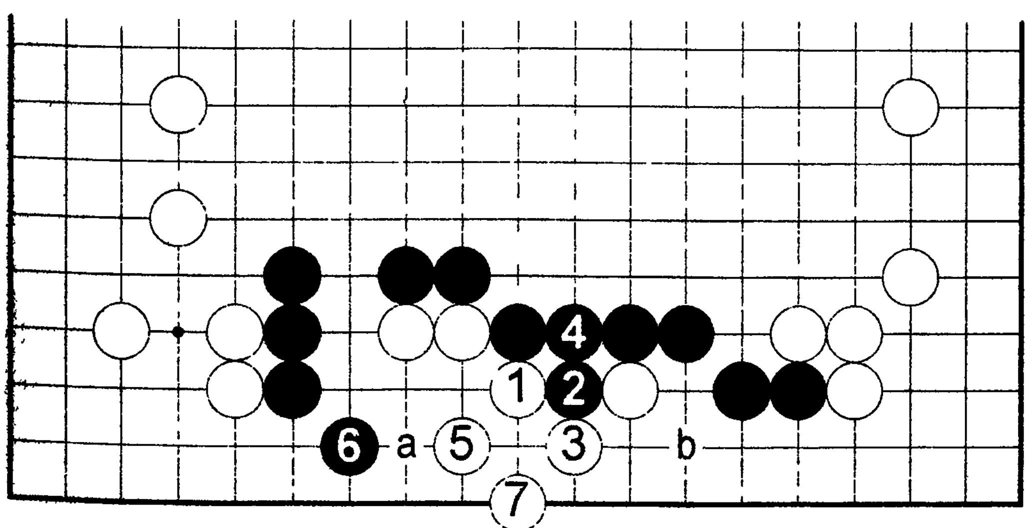
Сначала давайте посмотрим игру белых б.1, 3. Она поможет вам понять о важном пункте утикоми и некотором способе его поиска. Мы не станем сейчас рассуждать о поиске жизни белого камня, а просто разыграем такой вариант – б.5, 7. После ответа черных ч.8, 10 белые не получают жизненной формы.



В зоне черных имеется слабый пункт. Ход б.1 – захват этого пункта. Если последует ч.2, то белые отвечают б.3. Форма черных камней попадает в сложное положение. Главное – три черных камня справа оказались оторванными и «виной» тому слабый пункт в области связи с черными камнями слева.



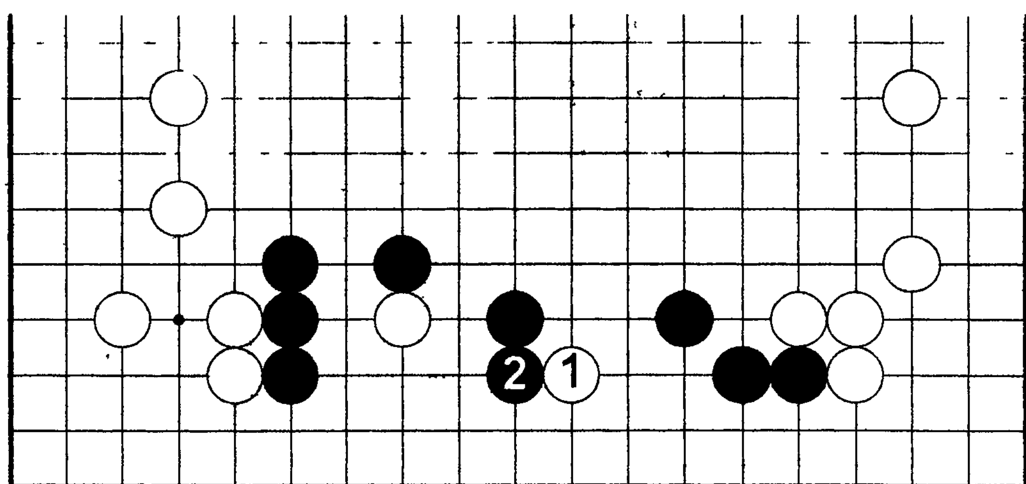
На ход утикоми б.1 черные пускают в ход другой вариант игры – ч.2, уходя от разрезания групп. Тогда белый камень слева в полный голос начинает говорить о себе – б.3, 5. Его голос хорошо слышит внедрившийся камень б.1, а значит помощь гарантирована. После создания формы ходом б.7 белые получают пункты миаи «а» и «b», а с ними и безусловную жизнь. План белых успешно завершен.



На ход б.1 черные могут сыграть ч.2. Тогда белые строят форму какэцуги – б.3, 5. И в случае давящего хода ч.6 белые снова приобретают себе пункты миаи «а» и «b» после отличного хода б.7. Группа белых камней выживает, не оставляя черным ни одного очка прибыли.

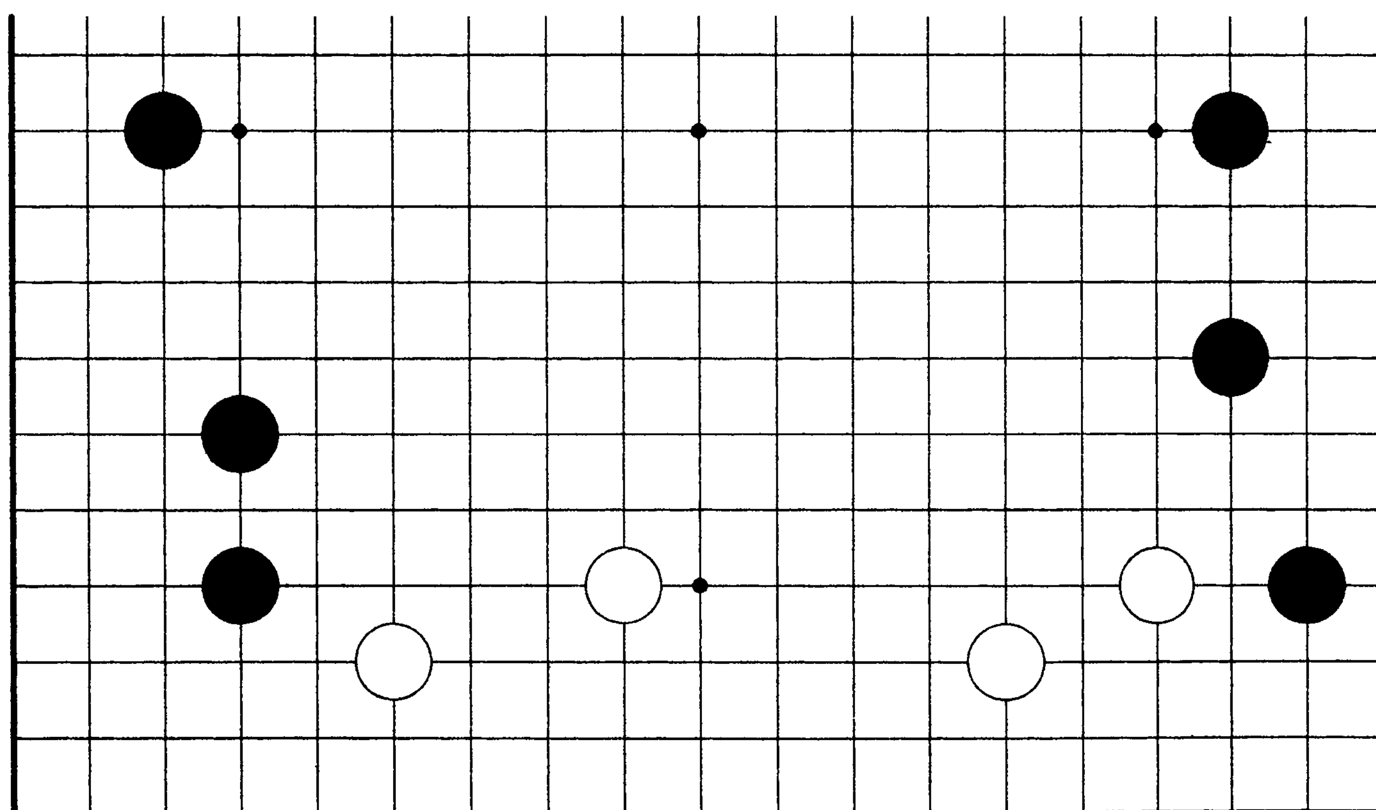
Как видите, правильное отыскание пункта внедрения может принести колоссальный успех в борьбе.

Всё об утикоми.



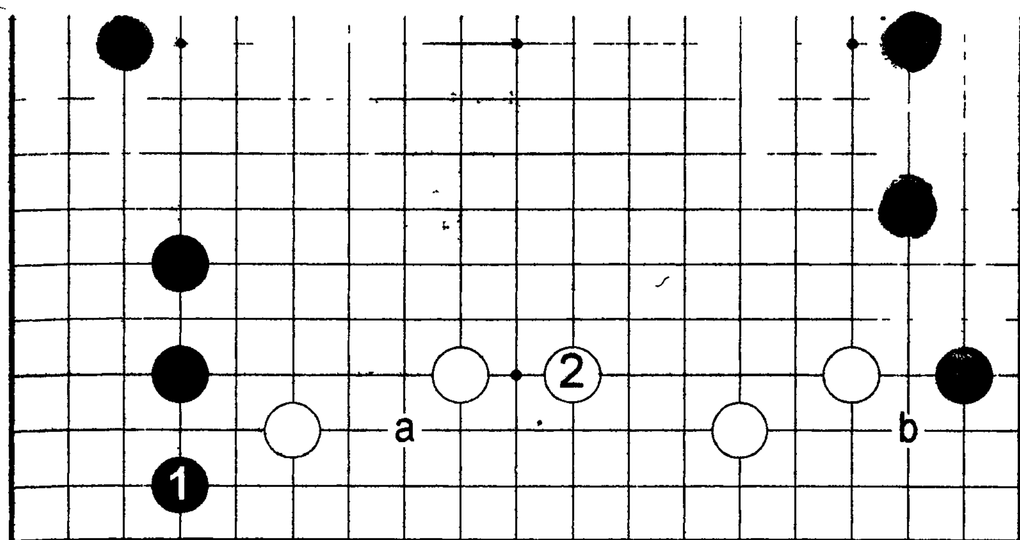
Игра белых б.1 тоже утикоми. Но в этой обстановке белые совершают ошибку. После естественного хода ч.2 , внедрившийся камень не имеет такого адзи, как в правильном варианте утикоми. Теперь вы поняли в чем главный смысл при поиске пункта утикоми? Конечно, в первую очередь внедряющийся камень должен иметь адзи (ловкое продолжение хода или разыгранного варианта)*.

Форма 3.

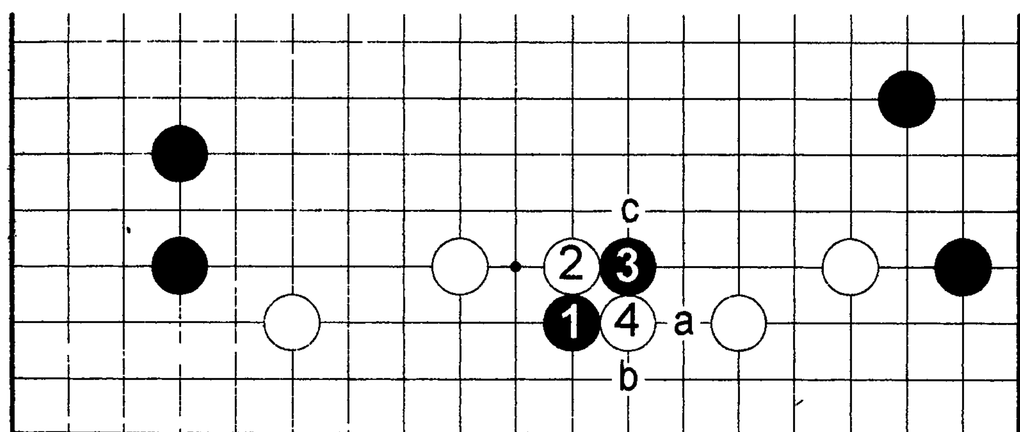


Посмотрите на форму белых камней внизу. Разумеется, она ещё не стабилизировалась. Какой пункт внедрения способен сильно разрушить контроль белых? Прежде, чем смотреть правильный вариант игры черных, постарайтесь провести добросовестный анализ выбранных вами пунктов утикоми. А именно – сначала поищите лучший пункт защиты белых, а затем убедитесь, что ваш пункт внедрения имеет адзи.

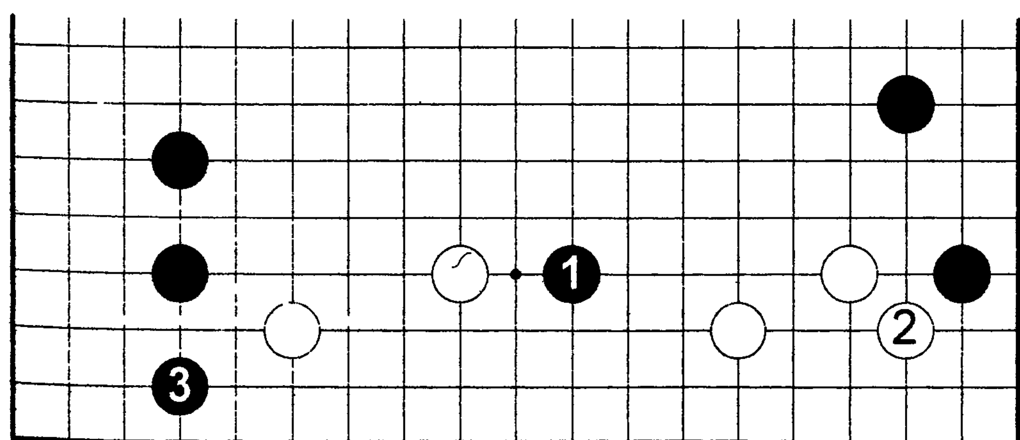
Глава 1.



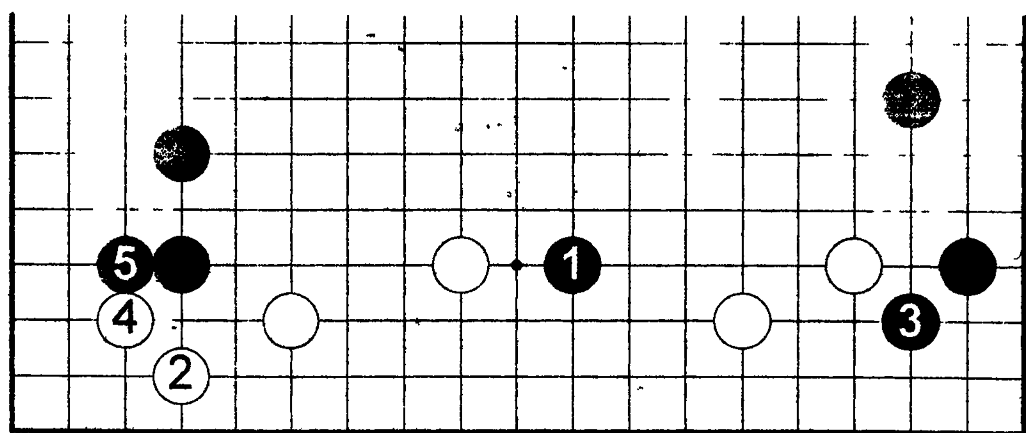
Если у вас имеется полная уверенность, что ваша позиция в партии выигрышная, то достаточно сыграть ч.1 и хорошо укрепить левый угол. Правда, необходимо учитывать, что после этого последует ход б.2, укрепляющий владения белых и атаки на белые камни уже не будет. Конечно, у черных ещё сохраняется удар в пункте «а» - утикоми, но для белых это уже не смертельно. Скорее ход черных в пункте «b», как большое ёсэ, представляет больший интерес. А вообще при организации подобной атаки как раз и надо смотреть на эти два пункта («а» и «b»), как ориентир.



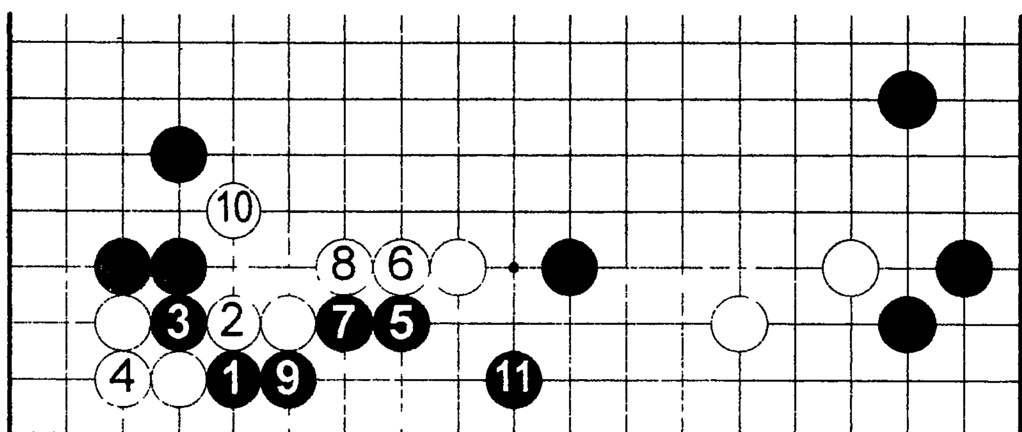
На первый взгляд ход утикоми - ч.1 выглядит, как важный атакующий пункт. Но после цукэгири - б.2, 4 белые без труда могут построить формы сабаки. У черных далее, конечно, имеется хорошее тэсудзи в виде ходов ч.«а» - атэ и (после ответа б.»b») ч.«с». Но я не могу утверждать, что разрезанные группы белых камней чувствовали бы себя здесь шаткими. Атаковать любую из них уже бесполезно.



В данной обстановке ход ч.1 - утикоми на четвертую линию хорошо атакует белые камни. Далее, если белые отвечают б.2, тогда черные, укрепляя угол - ч.3, одновременно организуют мощную атаку на два белых камня.

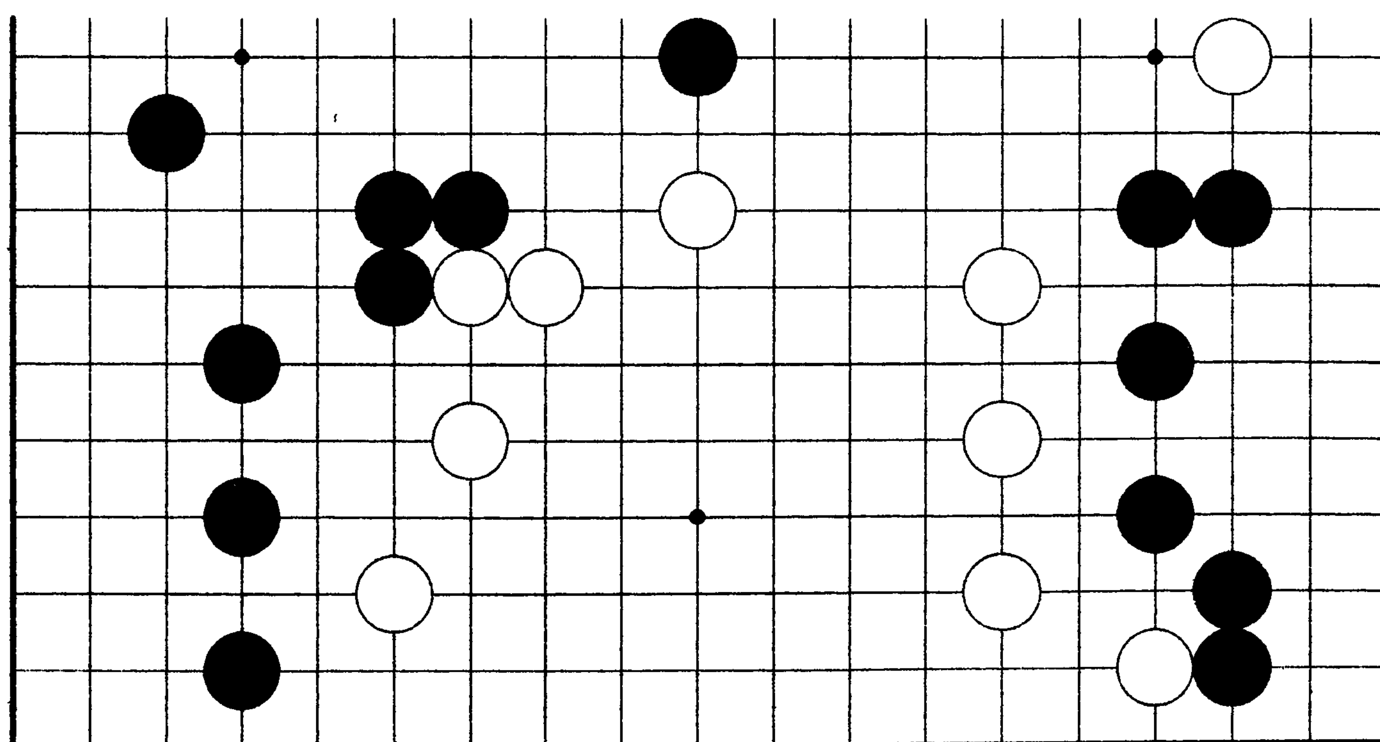


Против утикоми ч.1 белые могут ответить б.2 - субэри в левом углу. Тогда для черных очень хорошо атаковать белые камни справа - ч.3. Я не считаю, что такая атакующая игра черных не выгодна им. Хотя не могу умолчать о том, что ход б.4 - косуми большой и с темпом (черные вынуждены отвечать - ч.5).



В будущем у черных имеется здесь жесткая ответная атака - ч.1 - цукэкоси-тэсудзи с последующим ловким прыжком - ч.5. Если белые на этот прыжок ответят б.6, 8, тогда последует естественное ч.7 - ч.11 с *полным* разрушением *всех* форм белых на нижней стороне. Если вместо хода б.2 последует «9», то и в этом случае проблем у белых не меньше.

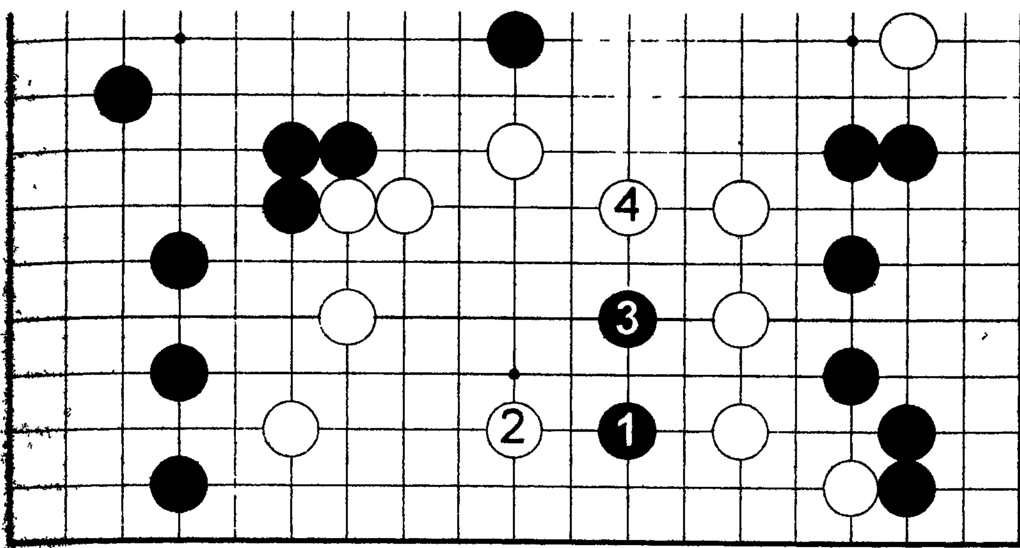
Форма 4.



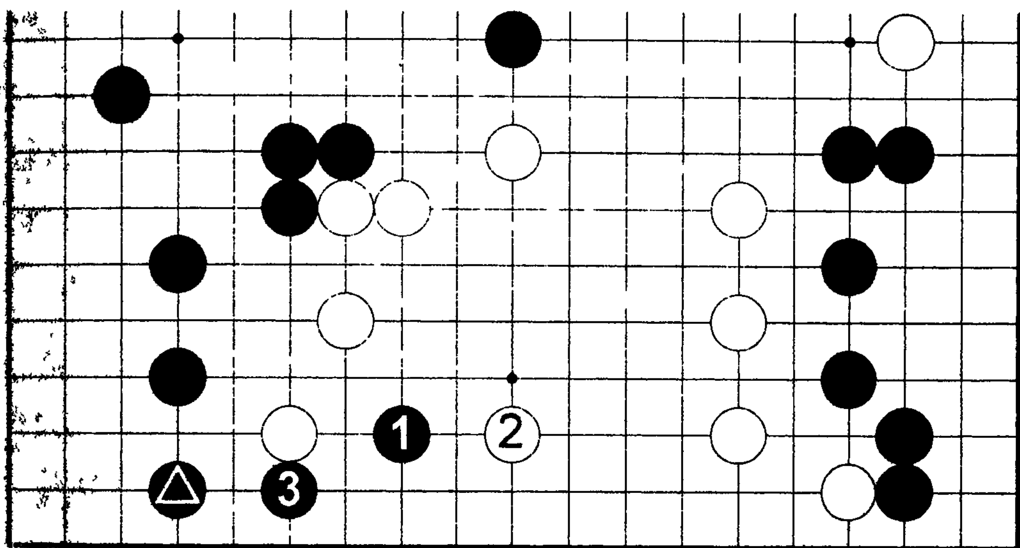
Такая форма встречается не редко в игре на форе. И хотя белые контролируют зону, но у черных имеются для белых неприятные адзи, а значит удержать все эти очки белые не смогут.

Глава 1.

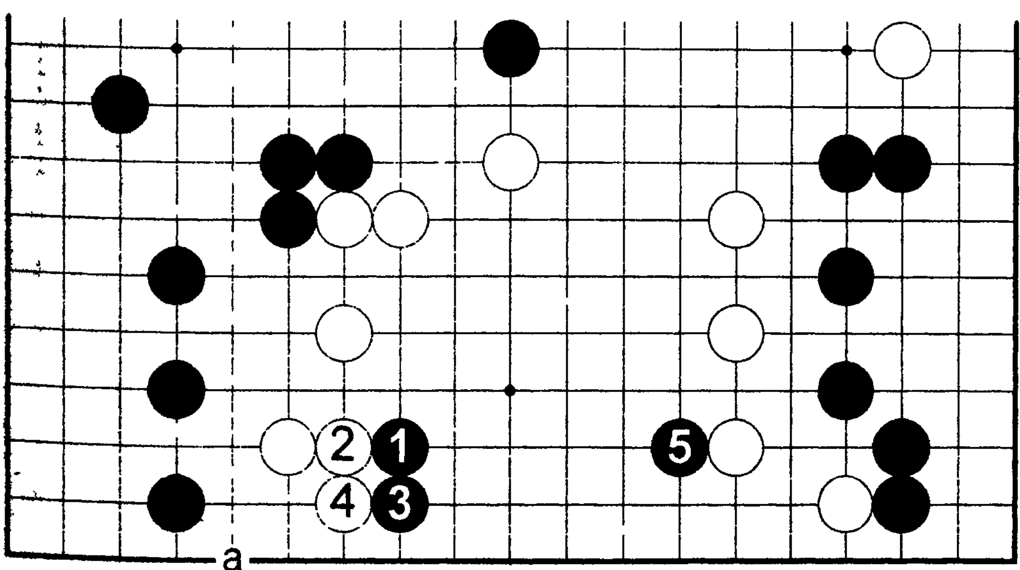
Итак, у черных есть приём утикоми в зоне контроля белых.



Ход ч.1 - утикоми с расчетом забрать глаз у белой формы справа. Действительно, пункт для формы белых важный, но... Белые ставят цумэ на этот камень черных - б.2 и, тем самым, укрепляются на нижней стороне с приобретением гарантированной глазной формы.

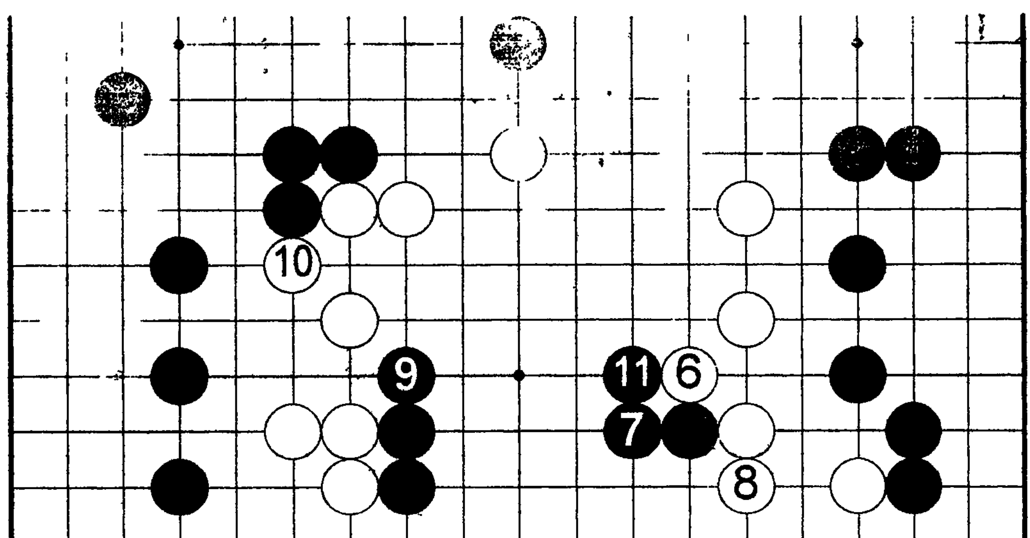


В случае, когда имеется камень ▲, утикоми ч.1 - срочный пункт внедрения. На цумэ белых - б.2 черные легко соединяют внедрившийся камень со своими угловыми формами. Кому-то может показаться, что это мелкая игра. Но это не так. Если посчитать приобретенные очки черных и потерянные очки белых, то этот путь приносит ощутимую добавку проводящему этот приём.

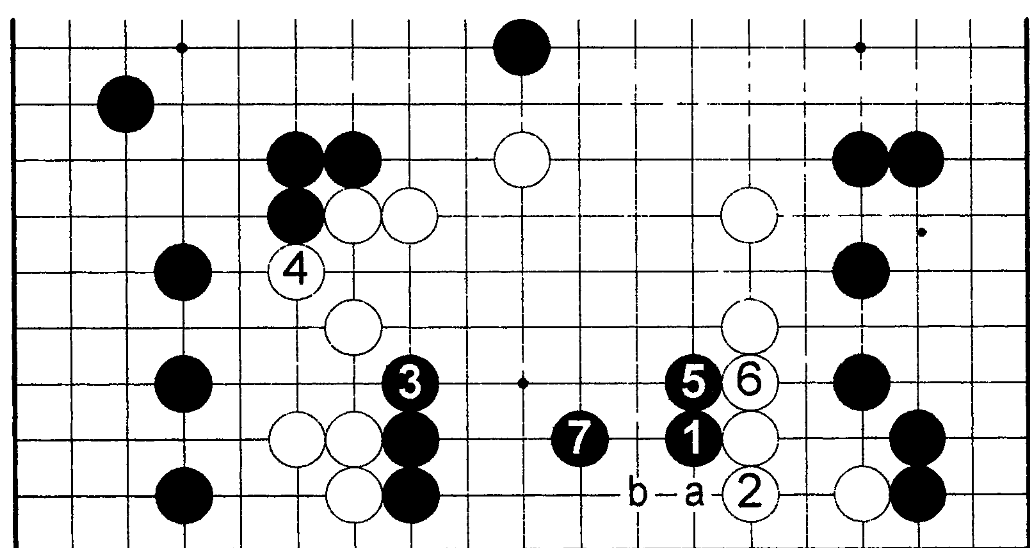


На ход ч.1 белые могут ответить б.2. Но после хода ч.3 белым надо перекрывать связь черных камней - б.4 (у черных имеется связь через пункт «а»). Теперь черным необходимо побеспокоиться о глазной форме в зоне контроля белых. Ход ч.5 - цукэ - хороший способ получить форму через игру вплотную.

Всё об утикоми.

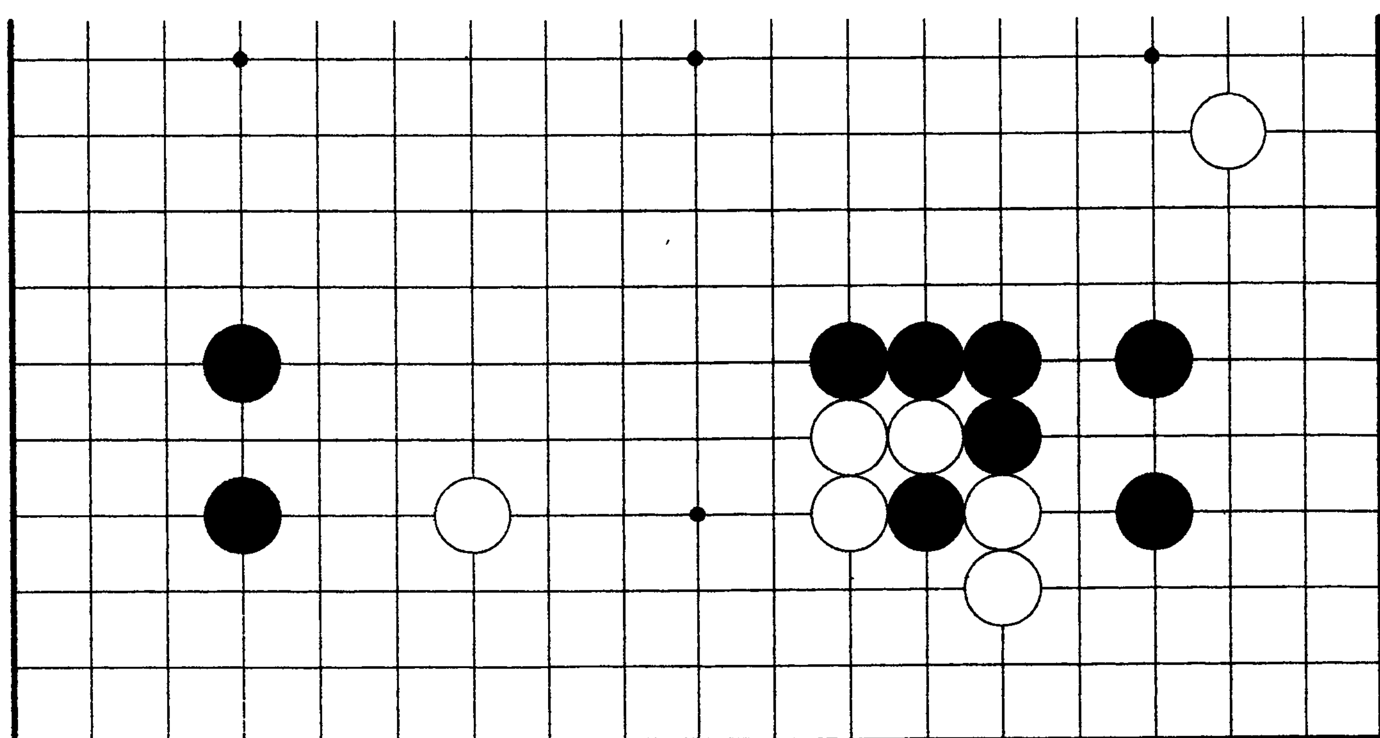


Обычно против цукэ играется б.6, 8. Это наиболее простой способ борьбы. Далее черные ставят ч.9 - кикаси и после магари - ч.11 вы хорошо видите, что у черных получилась форма вполне способная на выживание. Здесь бы я хотел заметить один момент. Построение формы черных в зоне белых совершенно не отразилось (болезненно) на формы черных стоящих слева и справа. Это очень важный момент.



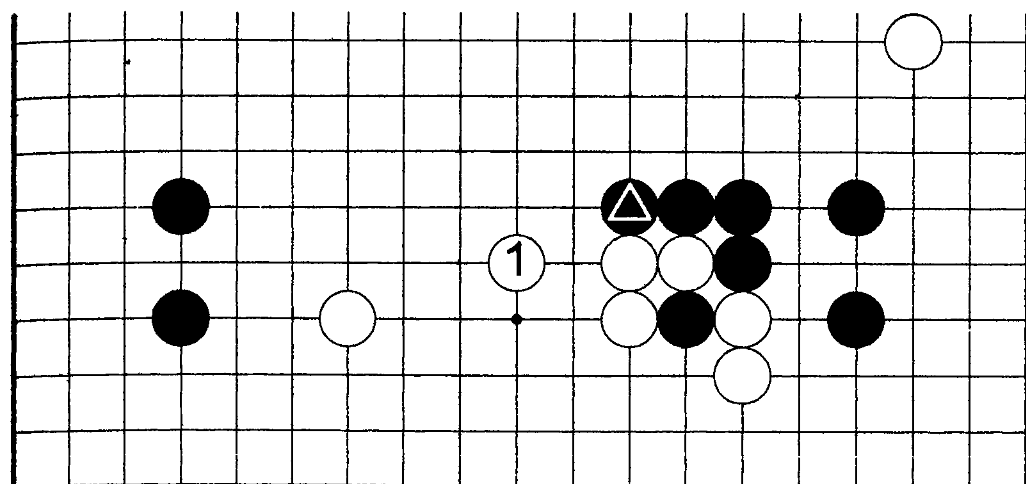
Против цукэ - ч.1 Может встретиться игра б.2 - сагари. Этот способ атаки простой и против него черные могут так же успешно бороться. Игра ч.3 - ч.7 вполне достойна для построения формы. Вместо хода б.2 иногда встречается «а». Тогда следует следующий вариант построения формы: ч.«5», б.«6» и ч.»b». Думаю, далее вам всё ясно.

Форма 5.

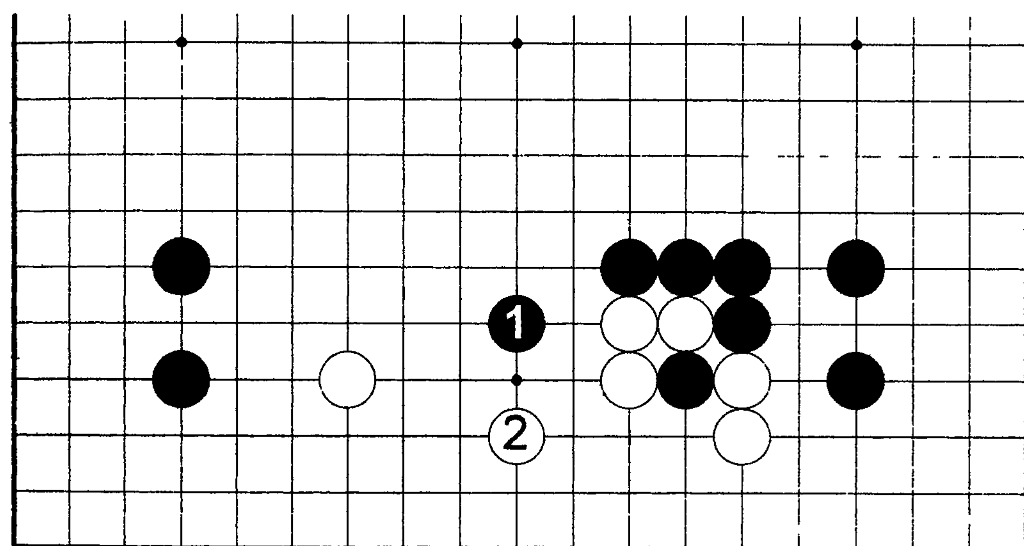


Глава 1.

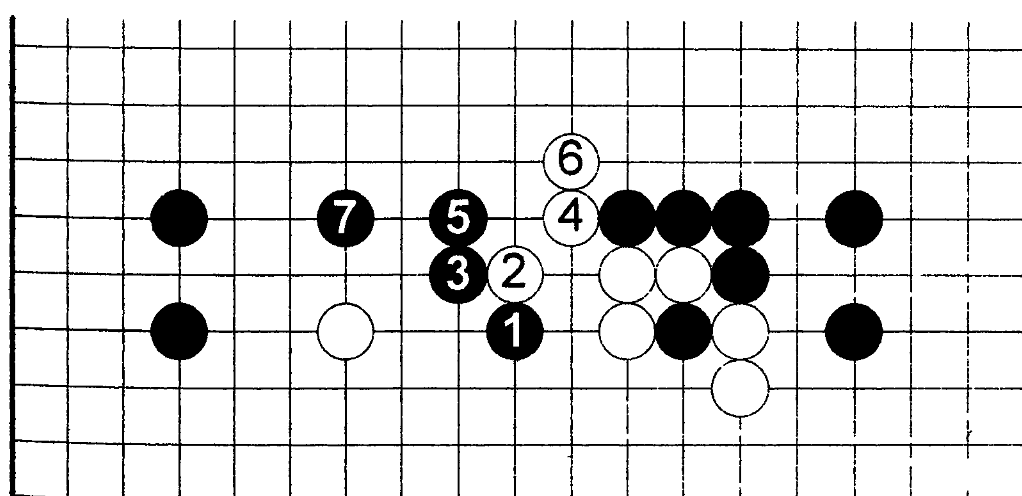
На нижней стороне у белых имеется слабая форма. Я имею ввиду плохую связь белого камня с правой формой. Для черных было бы самым лучшим - разорвать намечаемую связь между камнями. Это сделать не просто, поэтому подскажу. Угроза дамэдзумари на правые камни белых помогут осуществить план на разделение белых.



После хода черных в пункт ▲ белые обязаны были защищаться - б.1. Это главный пункт связи. Однако белые необдуманно бросили это место и совершили непоправимое тэнуки (пропуск хода)*. Черные, естественно, могут смело вступать в выгодный для них бой.



У черных имеется ход ч.1. Это в какой-то степени ловко. Но после ответа - б.2 идея разрыва камней не проходит, хотя форма белых и продавилась немного на третью линию. Выстрел произошел, но пуля только поцарапала тело белых. Черные имеют более жесткую атаку. Посмотрите следующую диаграмму.



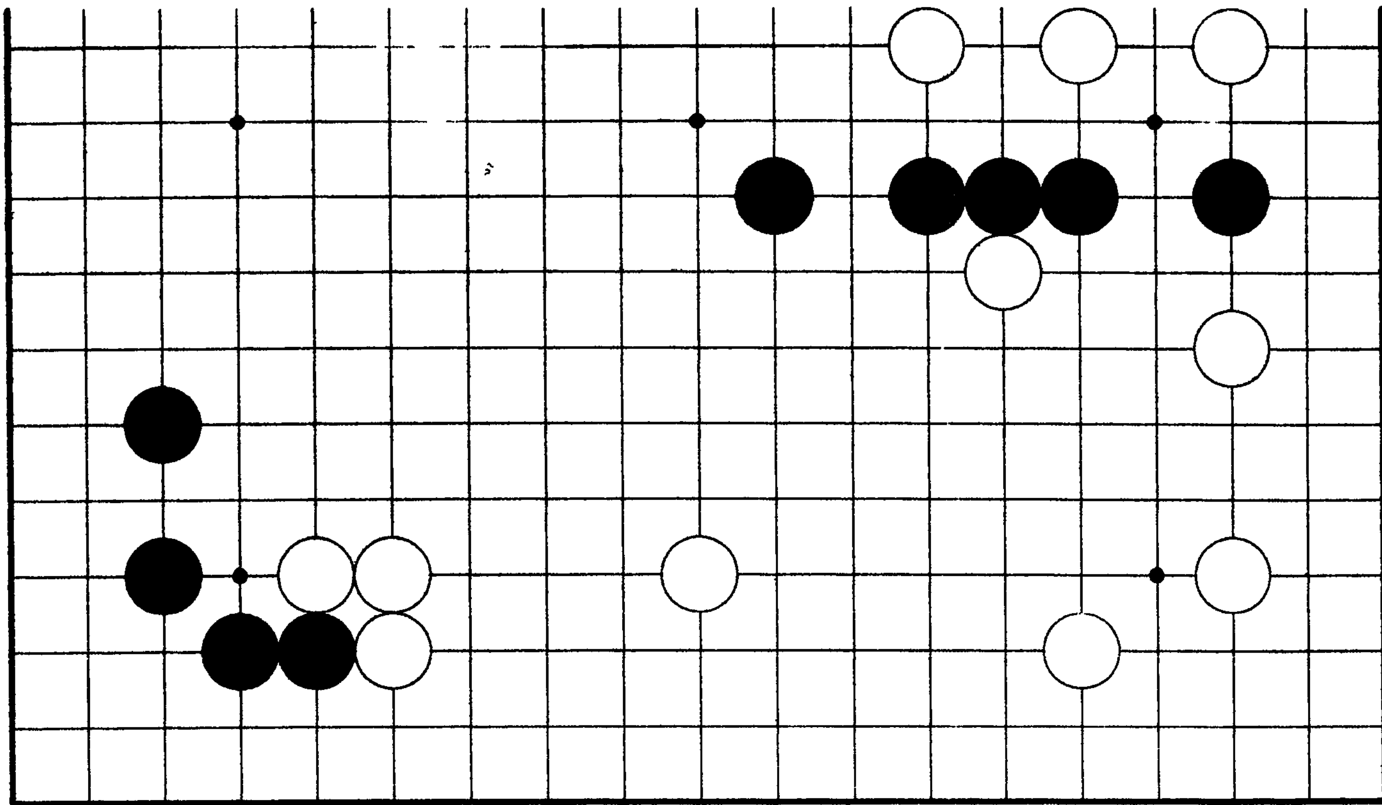
Ход ч.1 - важный пункт разлучения белых камней. Форма трех белых камней не в состоянии выйти на связь с белым камнем из-за малого количества в ней дамэ (свободных пунктов)*.

Единственный путь для белых - это выскочить в центр - б.2, 4, 6. Но после ответа черных ч.3, 5, 7 план черных через приём утикоми осуществлен и одинокий белый камень остался не у дел.

Вот так, разница в выборе хода всего в одну линию - резко меняет характер борьбы.

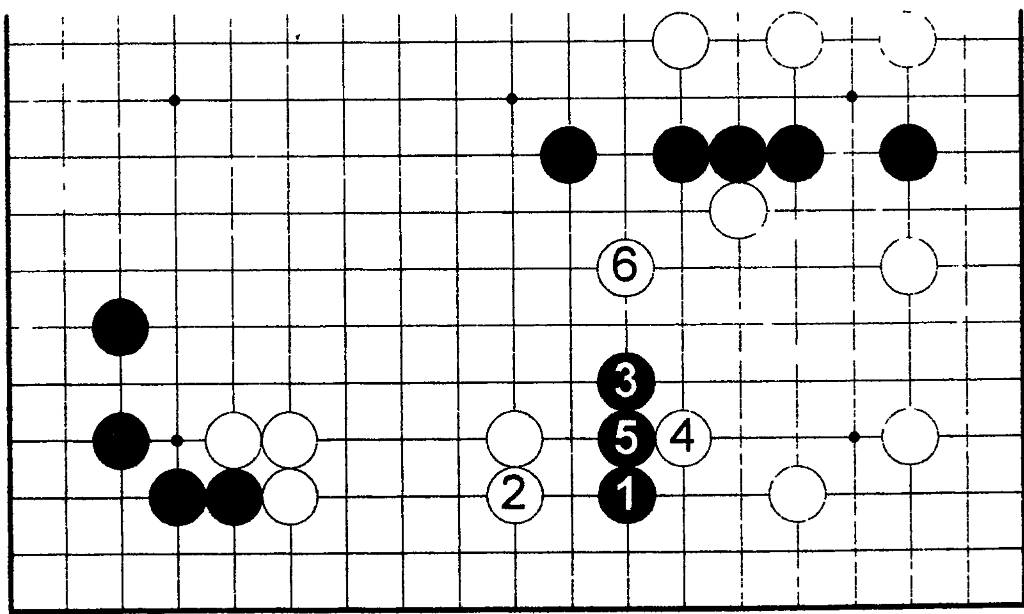
Всё об утикоми.

Форма 6.

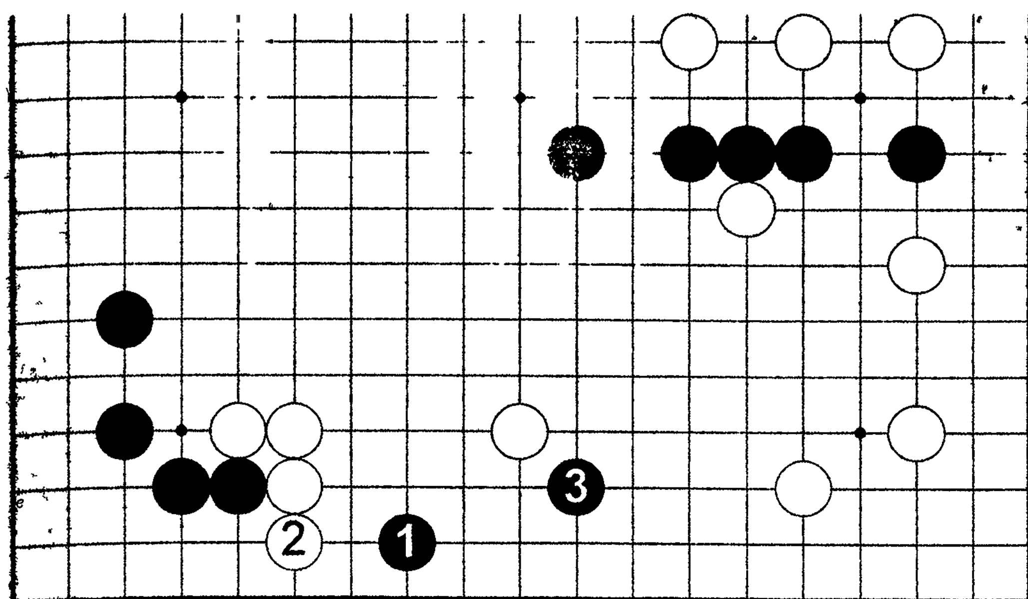


У белых на нижней стороне и в правом углу земельные владения. Перед вами ещё одна задача на кэси (гашение)*.

Справа наверху имеются пять черных камней. Мы не будем касаться условий жизни этих камней, хотя помнить об этом не плохо при выборе утикоми. Итак, найдите лучший путь утикоми черных или хотя бы пункт утикоми.

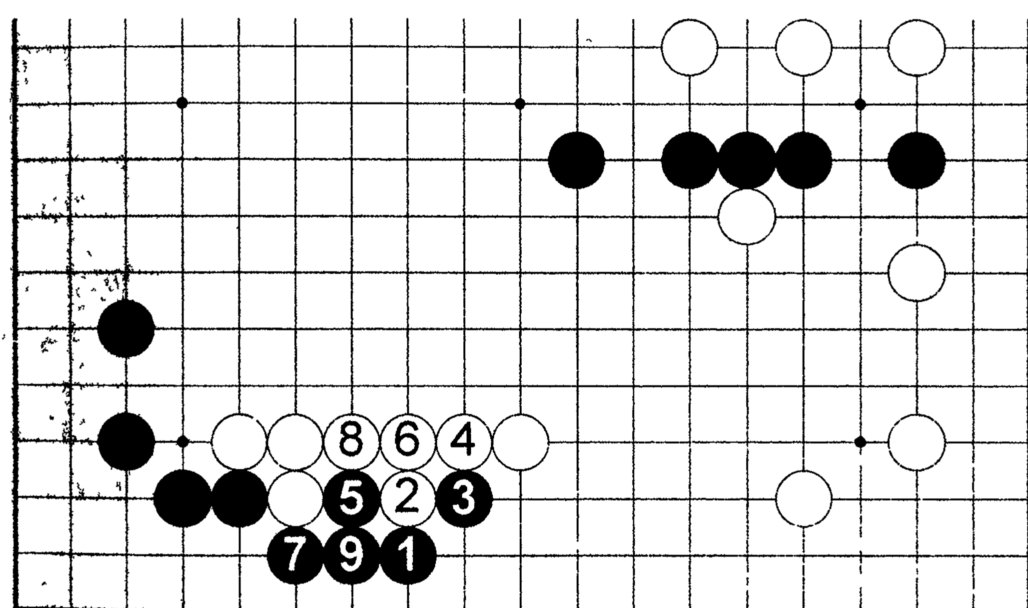


Ход ч.1 - утикоми выглядит нетерпеливо. Да этот пункт очень интересный. Но у него нет никакой поддержки извне. Ответ белых б.2 хорошо пресекает планы черных. Теперь беднягам выкрутиться будет, практически, невозможно. Например, если играть ч.3, то после б.4, 6 черные камни не имеют ни формы, ни пути к бегству. А те пять камней черных, что наверху начинают потихоньку страдать из-за неумелых действий соплеменников.



В этой сфере белых, где проясняются уже твердые земельные владения лучшим пунктом утикоми является ход ч.1. Если вы изучали некоторую теорию дзёсэки, то найти этот ход вам не составит труда.

В случае выполнения белыми разрыва связи ходом б.2 у черных имеется прекрасный пункт ч.3 - синоги-тэсудзи с хорошими возможностями построения глазной формы. Короче, взять эти черные камни невозможно.



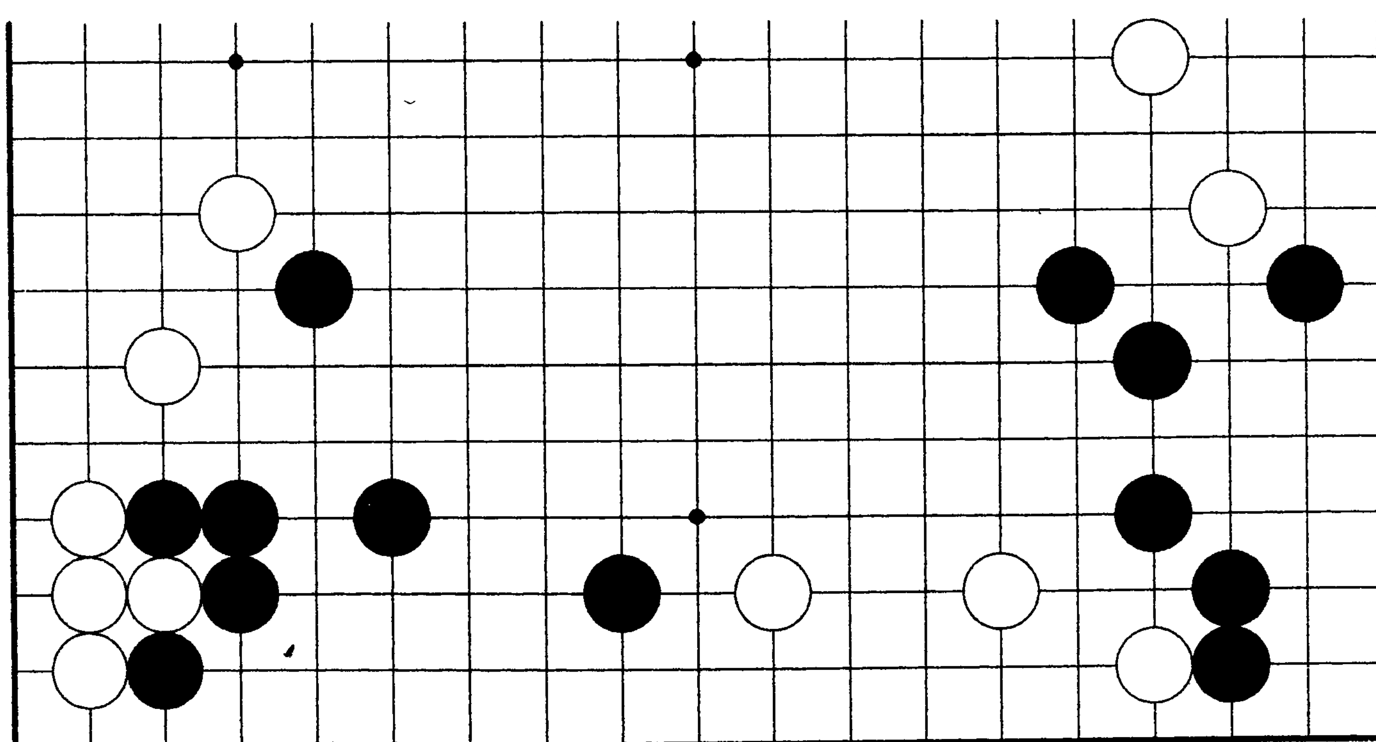
И, наконец, после утикоми ч.1 белые могут играть по писаным законам дзёсэки - б.2. В ответ на это черным нет смысла выдумывать велосипед. Игра ч.3 - 9 давно и основательно разработана в этой дзёсэки и черных вполне устраивает.

3. Утикоми в маленьком пространстве.

Итак, мы поговорили о важнейшем понятии утикоми и выборе пунктов утикоми в больших сферах влияния - «моё» и «омоё» Но не меньшую роль в игре имеет и утикоми в небольшие пространства партнера. Здесь бывает труднее получить возможность бегства из зоны и приходится искать более кропотливо пути гашения очков. Это и естественно. В малом пространстве партнеру легче распоряжаться внедрившимся камнем противника и нередко в этой борьбе случается гибель агрессора.

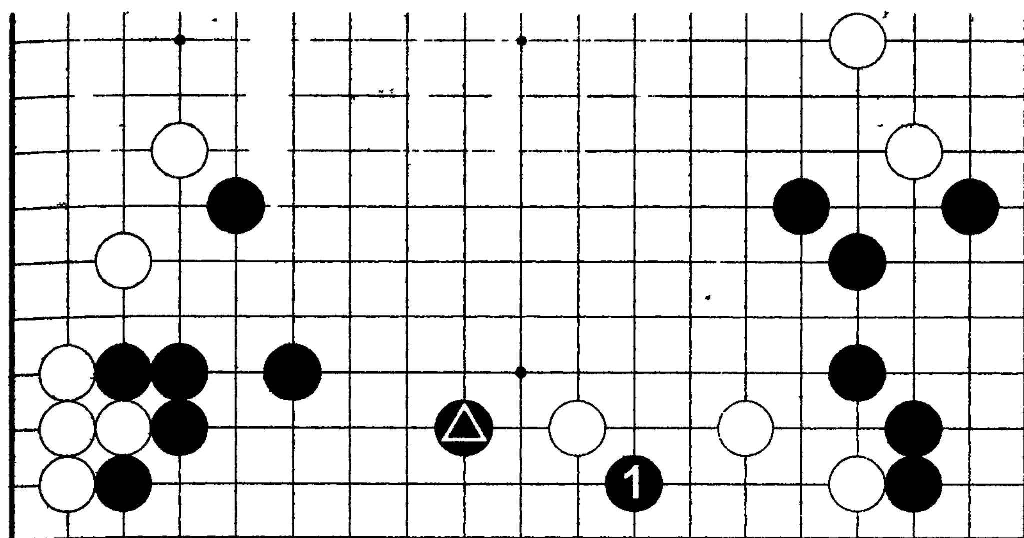
Итак, для успешного проведения утикоми в небольших пространствах партнера необходимо предельно точно рассчитывать варианты борьбы. Здесь, как правило, существует только один вариант, а не масса всяких маневров. Если в сфере влияния можно иногда перелицевать неудачно скроенное платье, то в сжатых формах противника ваши труды могут быть только выброшенными на свалку.

Форма 1.

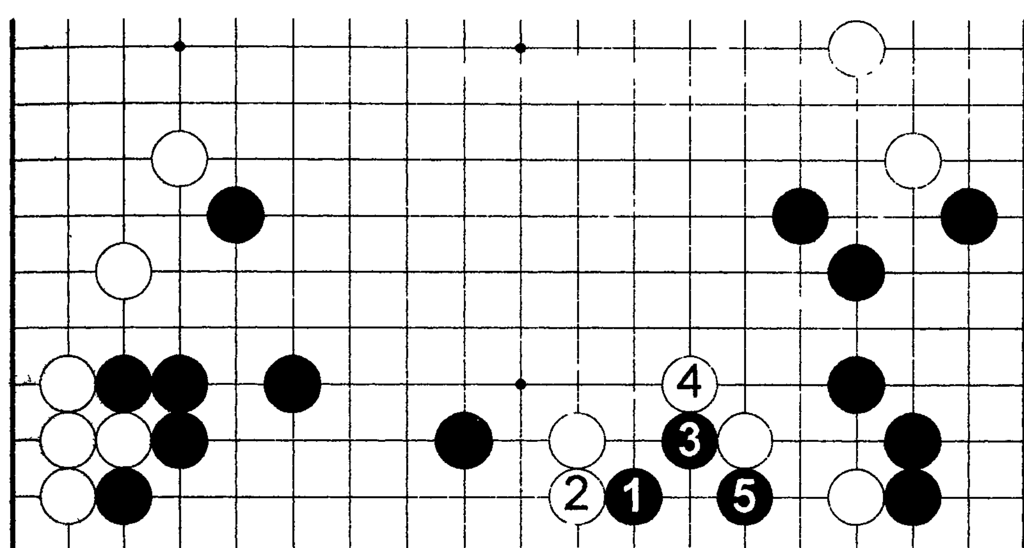


На нижней стороне расположились три белых камня. Форма достаточно живучая, но может быть сильно атакована неприятелем.

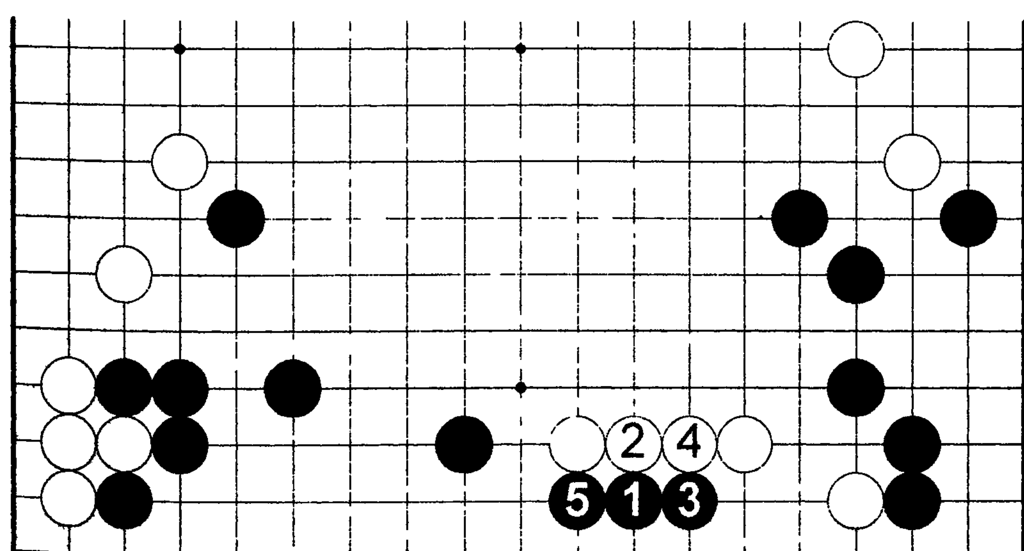
С какого хода лучше всего атаковать эти белые камни? Атака должна быть жесткой.



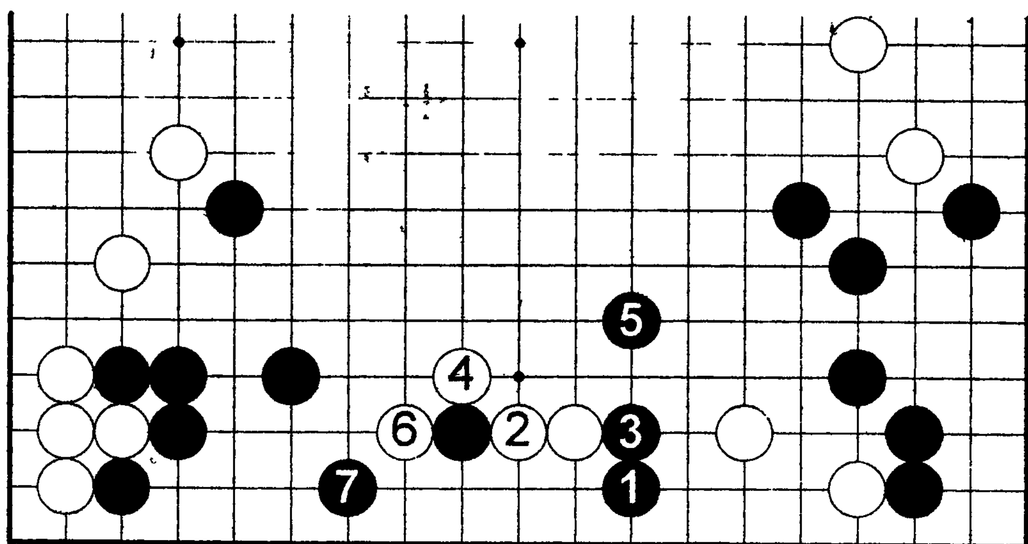
Когда у черных имеется камень цумэ - ▲ знайте, что лучшим пунктом утикоми является ход ч.1. Этот ход приносит самые высокие очки проводящему утикоми. Однако надо помнить о том, что в этой ситуации необходимо иметь достаточно крепкие формы как слева от разворачивающихся событий, так и справа.



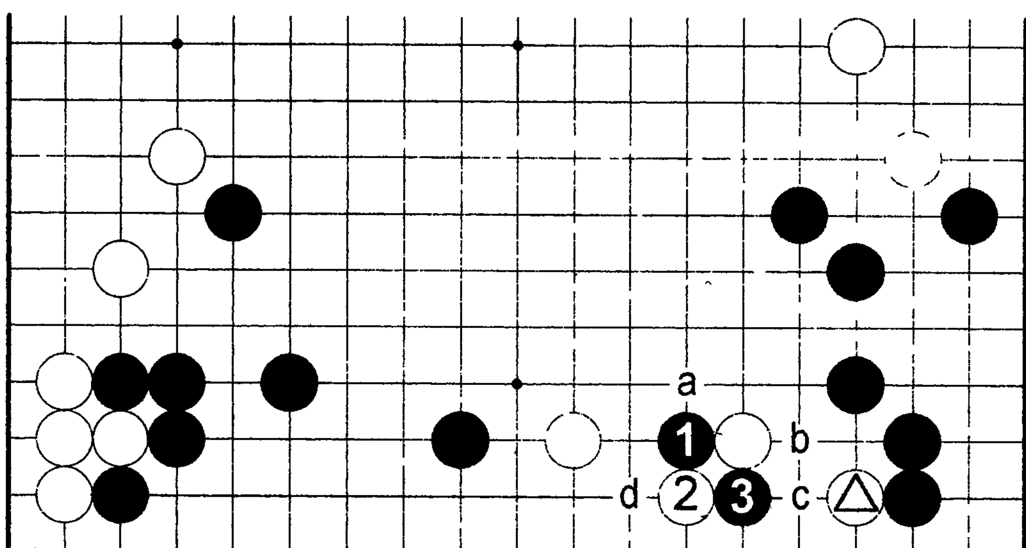
Если последует ответ б.2, то после ходов ч.3, 5 эти черные камни белым уже не взять. В конечном итоге можно сказать, что белые здесь проиграли, а о контратаке им можно просто забыть - её у них нет. Проведя вовремя такое утикоми, черные иногда могут рассчитывать на победу во всей партии.



Если белые отвечают ходами б.2, 4, то и в этом случае атака черных успешна после ходов ч.3, 5. Так как белые не имеют глазной формы для черных продолжение атаки на белые камни - одно удовольствие. А камни черных 1, 3 и 5 очень похожи на широкую улыбку.

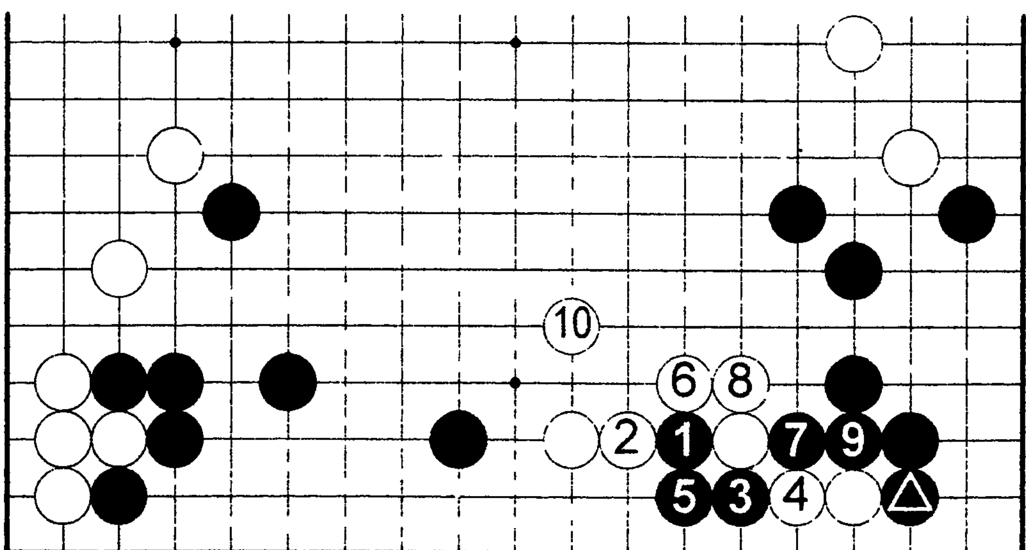


А теперь давайте разберемся с ответом белых б.2 - цукиатари. Для получения хорошей прибыли черным вполне достаточно сыграть ч.3, 5. Здесь не стоит черным отвечать на ход б.2 защитой своего камня ходом в пункт «4». Тогда белые сами сыграют в пункт «3» и заберут вторгнувшийся камень черных.



А знаете ли вы, что у черных в такой форме белых камней имеется цукэтэсудзи в пункте ч.1? Если последует б.2, то черные проведут киритигаи - ч.3. Далее у белых имеются два варианта ответа. Первый - б.«а», ч.»b» с последующей потерей камня △. Второй - б «с», ч. «d» с потерей игры слева от формы киритигаи.

Какой путь выбрать черным? Этот или показанный на первых диаграммах? Вы сами можете выбирать, т. к. оба варианта прекрасны для черных.



Против хода ч.1 белые могут ответить б.2. И после знакомого хода ч.3 у белых есть ловкое б.4. В этом варианте (и, естественно, в предыдущем) черным надо учитывать свой камень ▲. При ударе ч.1 наличие этого камня обязательно. Далее к ходу ч.9 два белых камня забираются.

Вообще-то в данной форме белых более надежно выглядит утикоми, показанное на предыдущих диаграммах. Там отсутствие камня ▲ меньше влияет на развитие событий.

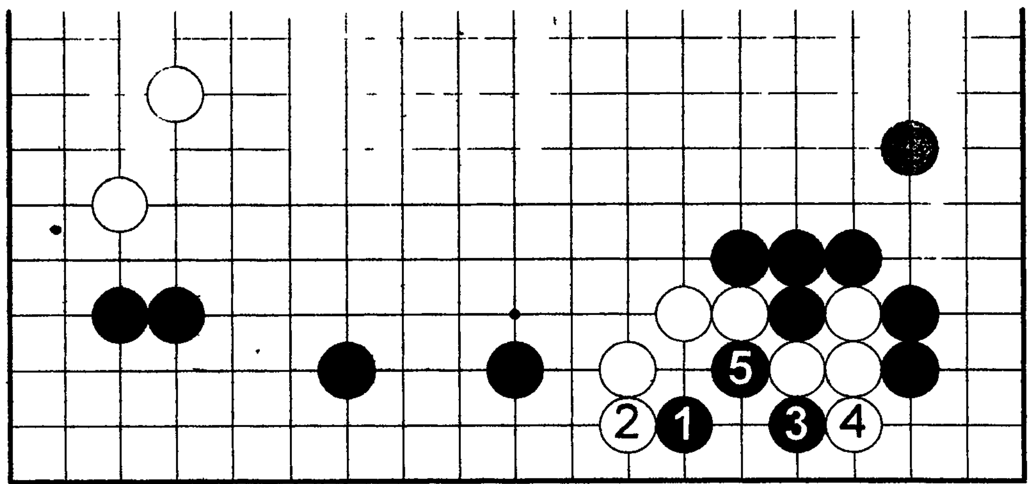
Форма 2.

Посмотрите на форму белых в правом нижнем углу. Такая форма часто встречается в игре. Белым эта форма приносит беспокойство, так как она легко может быть атакована.

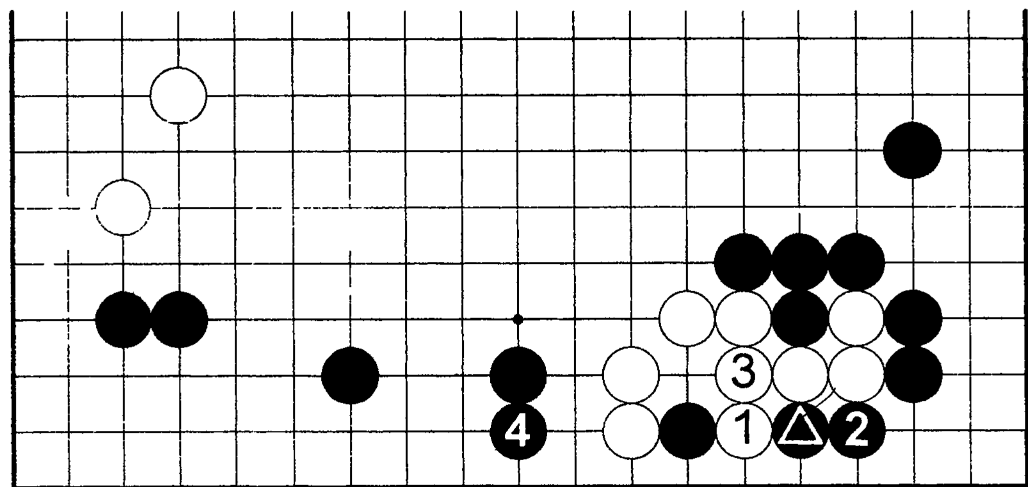
На ход какэ - ч.1 белые успешно защищаются б.2, 4 и интерес к полученной форме у черных пропадает. Понятно, что черные хотели перекрыть выход белых в центр (ход б.«а»). Решение, конечно, хорошее и создает неплохие условия блокировки, но ...

В форме белых имеется срочный пункт атаки – утикоми ч.1. Вход черных в это малое пространство подобен жаркому укусу комара. Замысел не сложный – черные нацелены на ловлю камней △ через прием дамэдзумари. Осуществлена жесткая атака на белую крепость.

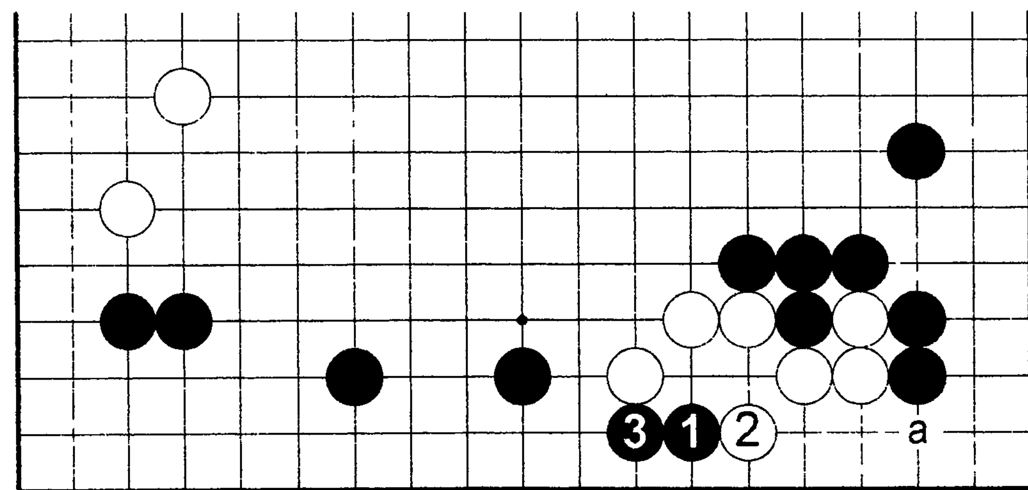
Всё об утикоми.



Если белые вступают в борьбу ходом б.2, тогда черные ходом ч.3 успешно развивают атаку – этот ход называется тоби тэсудзи. В итоге, после хода б.4 белые попадаются в дамэдзумари отлично расставленное черными – ч.5 – последний удар по форме.



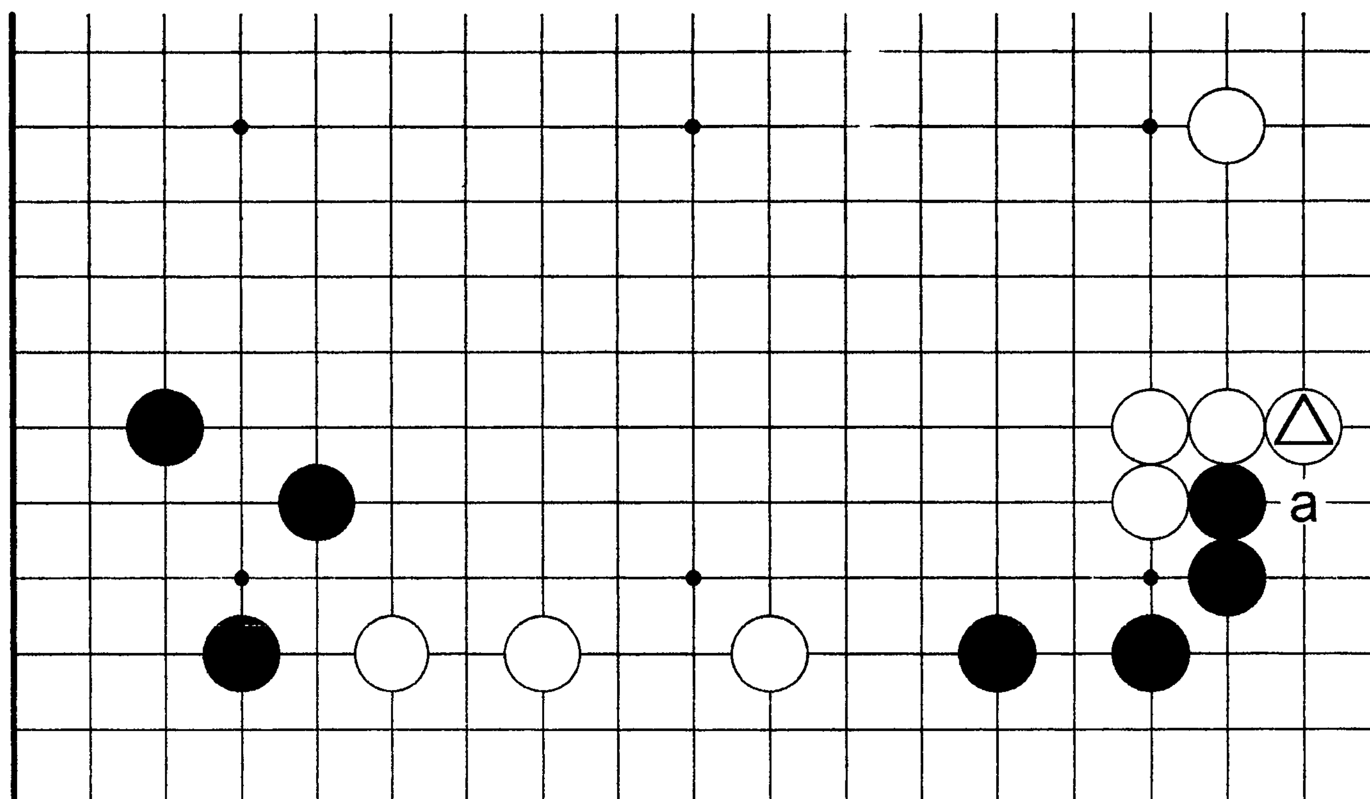
Против хода тобицукэ – ▲ решение белых играть б.1 – не лучше. После ч.2, 4 белым ещё надо получить хотя бы один глаз. Но времени на это у них совершенно нет – надо уносить ноги из окружения. Черные могут веселиться – атака получилась у них замечательная.



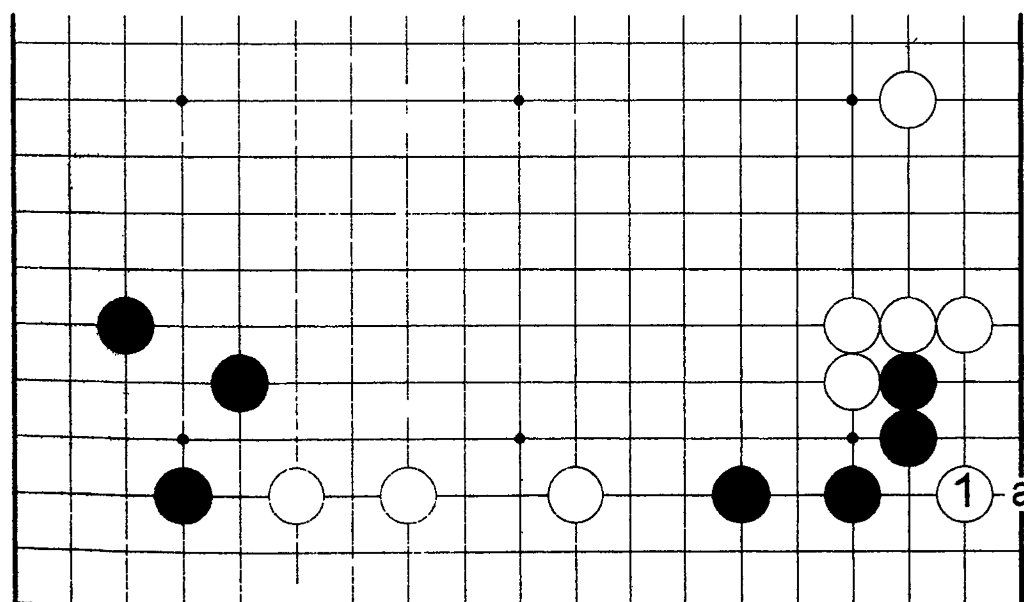
На ход ч.1 белые могут ответить какэцуги – б.2. Тогда черные идут спокойно ватари (соединение)* – ч.3. Но и после всего этого варианта, если белые поставят камень в пункт «а», ещё нельзя утверждать, что у них появился глаз.

Вот такое утикоми в малом пространстве может создать партнеру по игре большие неудобства.

Форма 3.

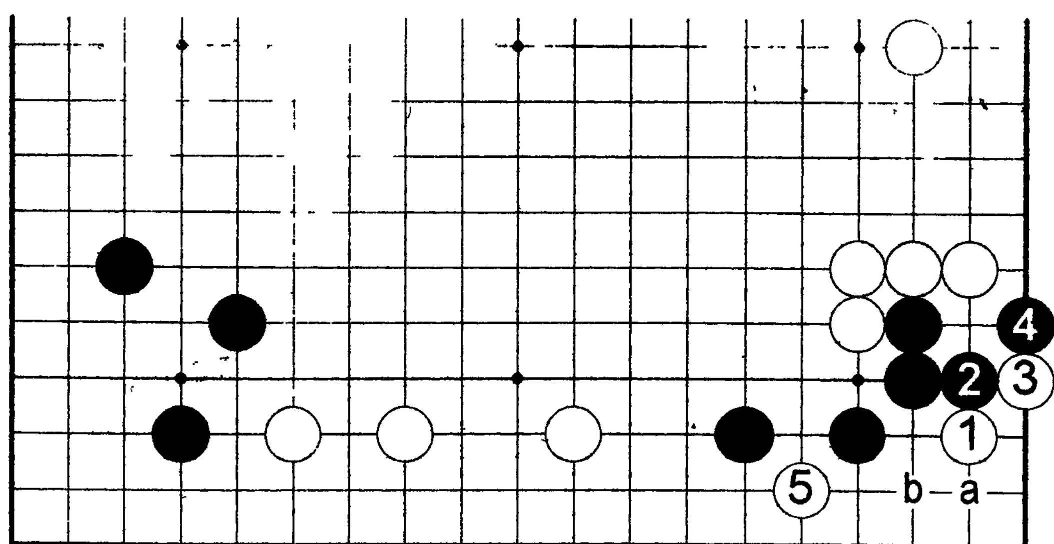


В правом нижнем углу форма черных в основном считается достаточно прочной и приносящей свои очки. Но вот появился у белых камень △ – сагари. Для черных теперь важно защититься ходом «а». Если этого не делать, то черные теряют значительные очки в углу.

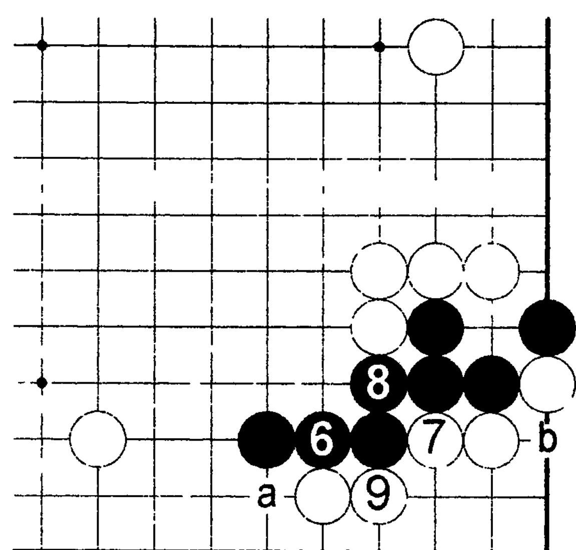


Часто можно видеть, как белые прыгают в пункт «а» – сарусубэри. Это, конечно, сладкое ёсэ. Однако у белых имеется другой путь – это ход б.1 – фумикоми. Он значительно больше разрушает очки черных и даже может привести к глобальной трансформации всего угла.

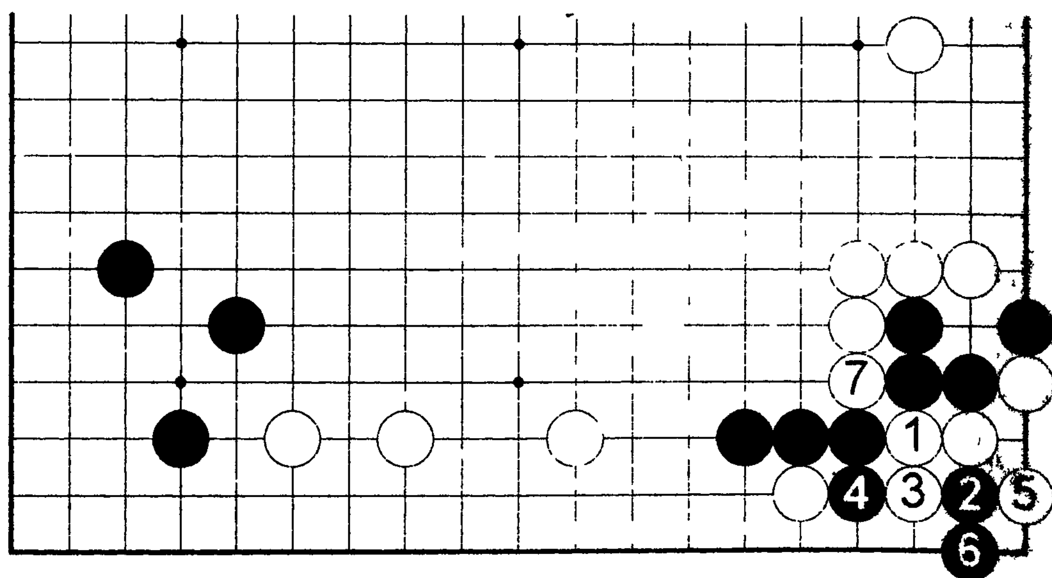
Всё об утикоми.



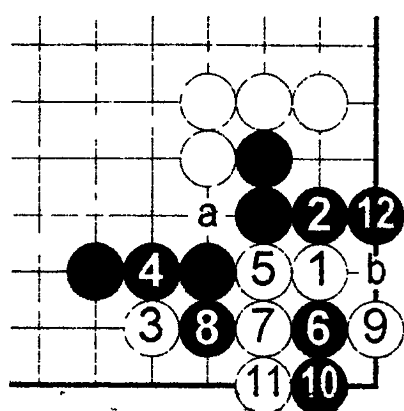
Против осаэ – б.2 черные сначала выполняют ханэ с темпом - ч.3, а затем ставят ловкое б.5. Только такая последовательность ходов создает хорошую атаку. Черные поставлены перед трудной задачей. Если вместо хода ч.4 зажимать (хасами) белый камень ходом «a», то после ответа белых «b» лучший итог для черных – ко-борьба.



Смотрим далее. На соединение - ч.6 белые играют просто ч.7 и после хода ч.9 вся форма черных разбита. Здесь у белых имеются пункты миаи – «a» - путь соединения и «b» - цуги с ловким выживанием в углу. А груда черных камней отправляется в сложную дорогу вслепую (без единого глаза).



После хода б.1 (это б.7 на предыдущей диаграмме) черные могут пойти в контратаку - ч.2. Но тогда после не сложного б.3, 5 и б.7 белые получают симпатичную форму цветка под названием «ко». А имеющиеся местные ко-угрозы на создание крепкой стенки блокирующей угол черных не могут не радовать белых.



И наконец, если белые не станут играть в пункт «12», а сразу бросятся развиваться в пункт б.3, а затем, как и надо, ч.5 и далее, то черные сначала ставят хорошее тэсудзи ч.6, а после хода ч.12 все мечты белых проваливаются. Дело в том, что у черных образовались пункты миаи «a» и «b», дающие им победу в сэмэай.

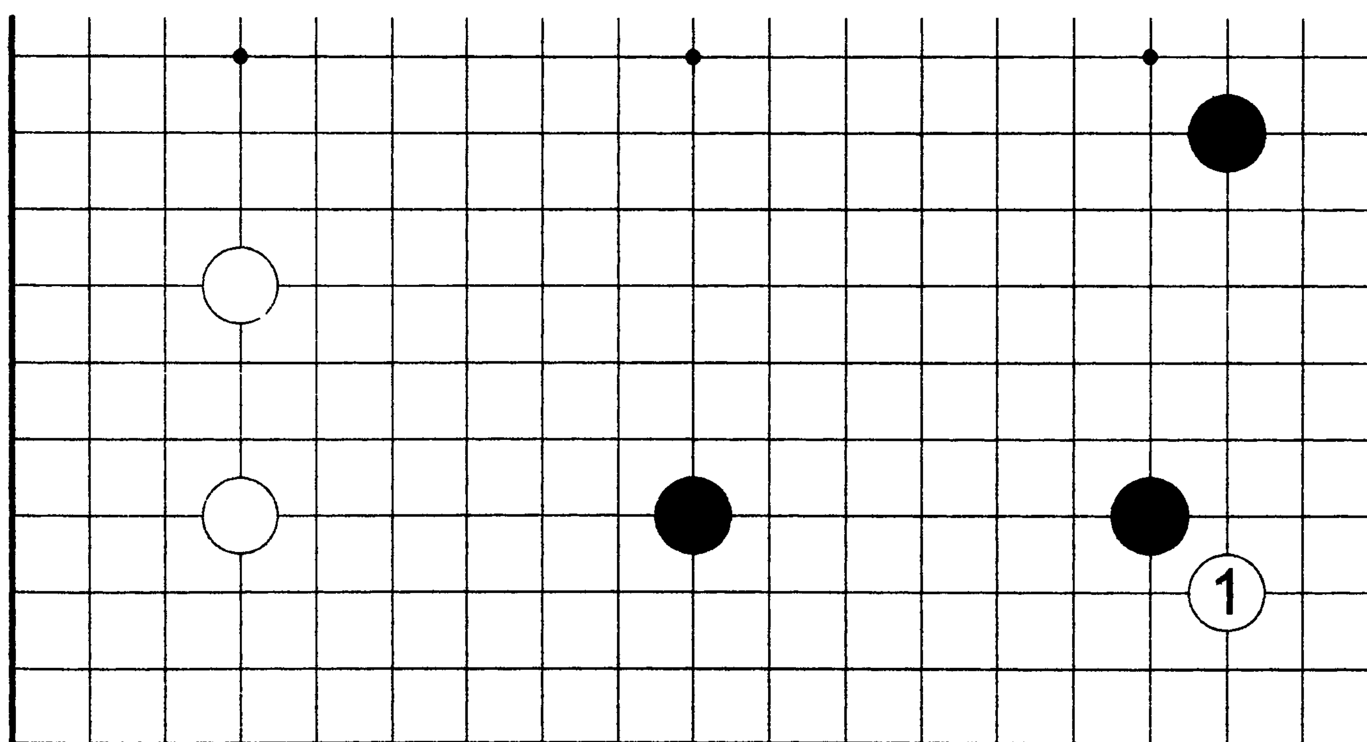
4. Утикоми сан-сан.

Теперь давайте рассмотрим различные варианты игры при внедрении в угловой пункт «3-3» – сан-сан.

Выживает ли этот камень? А может не выживает? И сколько очков приносит это утикоми? Как правильно играть против такого внедрения партнера? Все эти вопросы должны иметь точный ответ перед тем, как разыгрывать утикоми сан-сан. Это самые главные вопросы. Но что бы хорошо ориентироваться в борьбе при утикоми сан-сан, необходимо изучить всевозможные варианты этой борьбы.

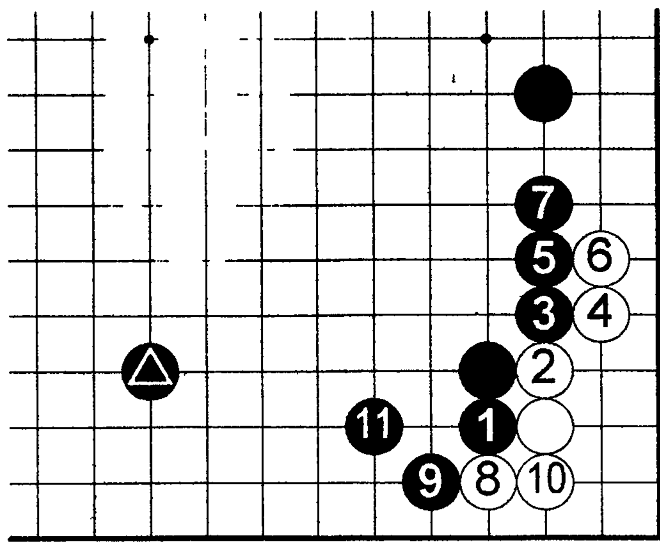
В первую очередь надо помнить о том, что при внедрении в пункт сан-сан у партнера может образоваться сильная внешняя стенка. Это особенно актуально когда у партнера в углу стоит камень хоси и от него имеются развернутые камни на сторонах.

Форма 1.

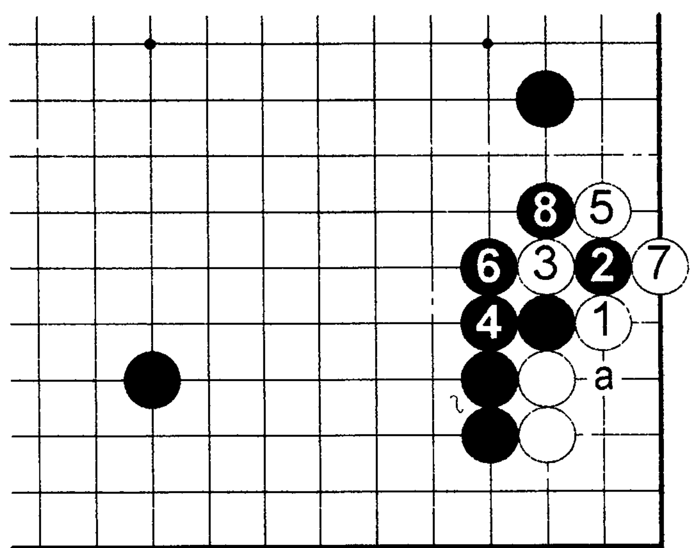


В показанной позиции белые выполнили утикоми сан-сан – б.1.

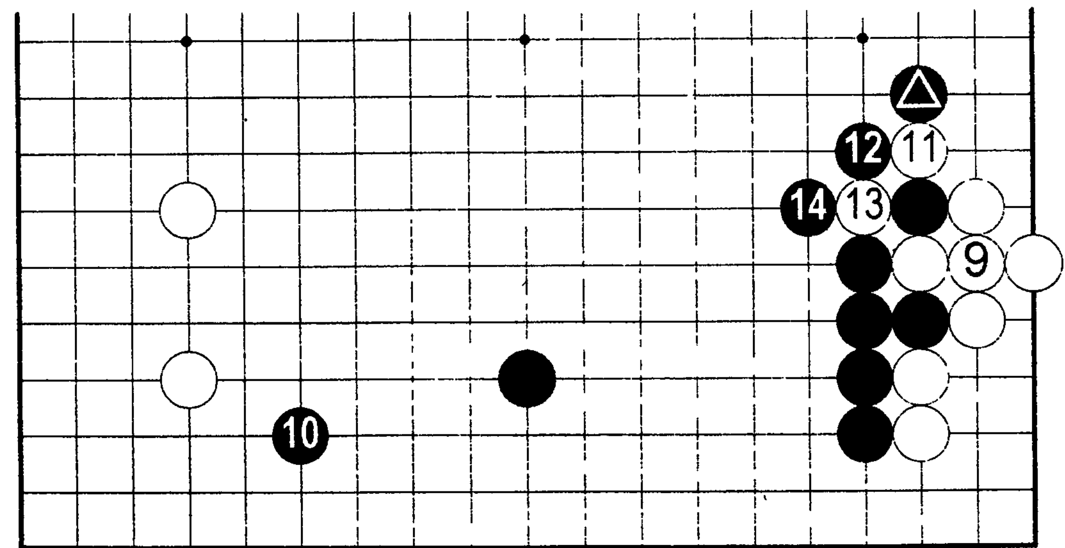
Какой для черных вариант розыгрыша наиболее выгодный? Это самый первый вопрос при поиске ответа черных.



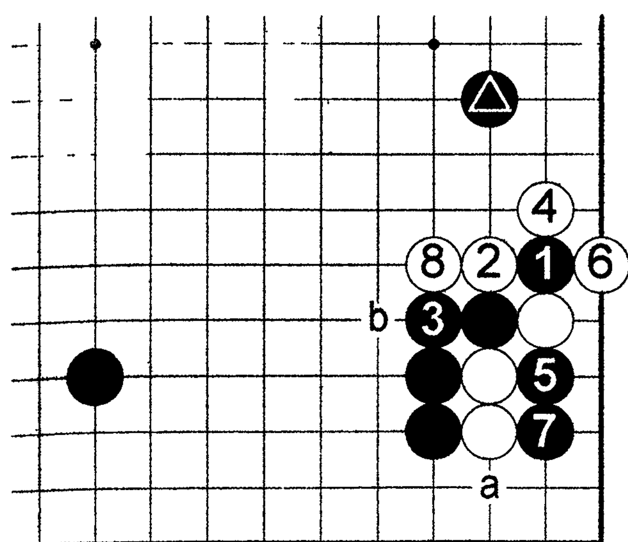
От камня хоси в углу черный камень ▲ на нижней стороне стоит на один пункт дальше, чем камень на правой стороне. По этой причине осаэ на внедрившийся белый камень лучше проводить слева - ч.1. Начиная с хода б.2, и до хода ч.11 показан классический розыгрыш в данной расстановке камней. Образовавшаяся стенка черных получила оптимальное развитие – камень ▲.



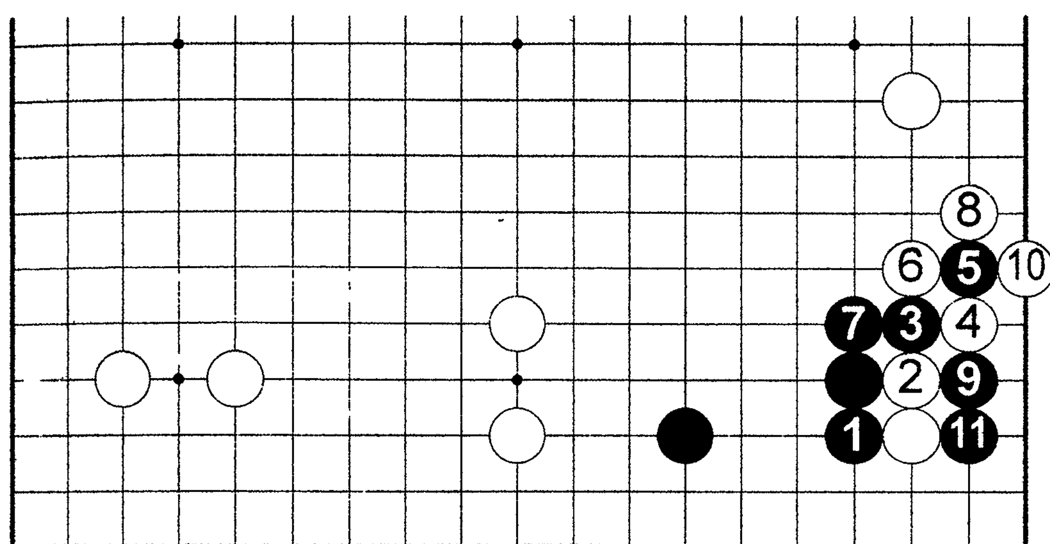
«Кто знает ниданбанэ, тот имеет первый дан», – так звучит пословица. Но это не значит, что его надо проводить везде и всегда и, если вы проводите прием ниданбанэ, то у вас первый дан. Вот пример. Ходом ч.2 черные ставят ниданбанэ (двойное ханэ)*. Далее следует игра б.3, 5 и ч.6, 8 с получением внешней силы у черных (если в этом варианте вместо хода б.7 последует игра в пункт «8», тогда черные выгодно ставят камень в пункт «а»). Далее.



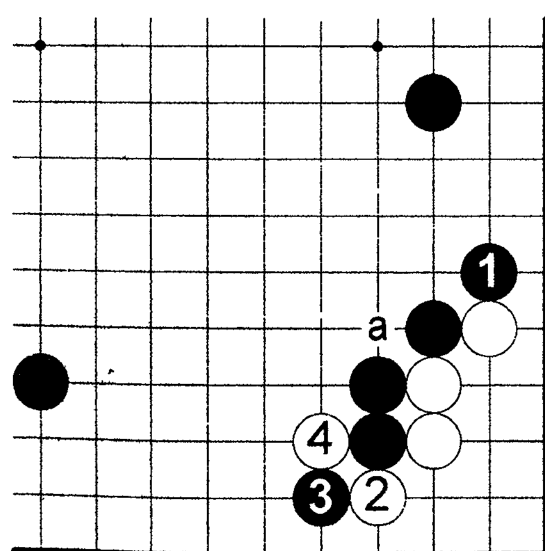
После соединения б.9 черные прекращают розыгрыш угла (тэнуки)* и захватывают важный стратегический пункт – ч.10. На ход б.11 следует хорошая игра ч.12, 14. Здесь камень ▲ выполнил роль тэсудзи (ловко оказался в нужном месте) и помог остальным собратьям перекрыть белые камни в углу. В итоге черные получили внушительное влияние внизу и в центре с некоторым выходом на правую сторону. Красиво, не правда ли.



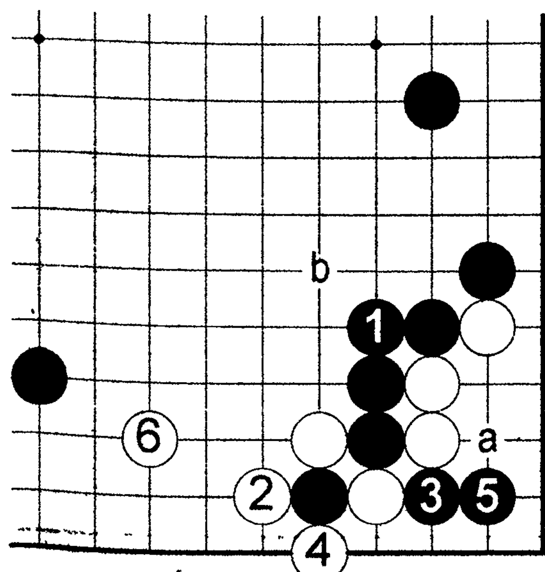
Против хода б.4 игра ч.5, 7 вызывает сомнение. После хода б.8 белые получают силу, способную активно вступить в сражение в зоне черных, а камень ▲ потерял свою актуальность. Этот путь никак нельзя назвать успешным для черных. К тому же после хода нոби (вытягивание)* в пункте «а» у белых появится кикаси в пункте «b».



Но здесь проведение того же варианта, где форма огэйма симари черных обязана приобрести жизнь в окружении белых камней, как нельзя кстати. Игра ч.9, 11 очень выгодна черным. Как видите, совершенно одинаковый розыгрыш, в одном случае жестоко критикуется, а в другом – получает одобрительные аплодисменты.

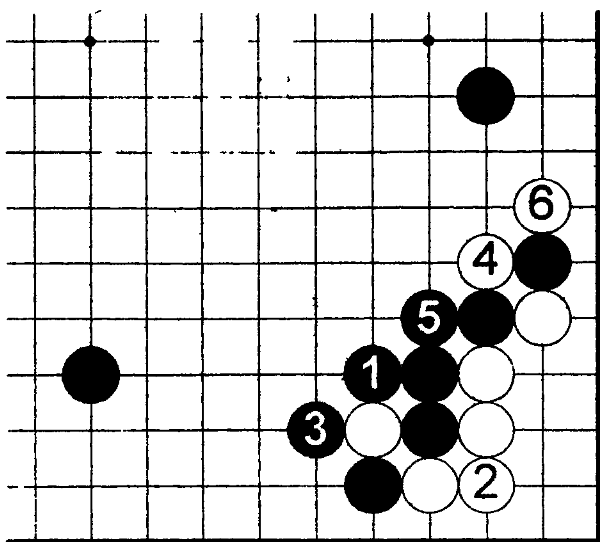


Вернемся к нашему варианту с двойным ханэ (ниданбанэ). Итак, черные выполнили ход ч.1. И если бы белые играли так, как было показано на предыдущих диаграммах, то черные могли иметь хорошее положение. Но вот последовал ход б.2 и сразу за ним б.4. Прием ниданбанэ черных затрещал по всем швам – белые грозят ударить в пункт «а» - двойное атари!

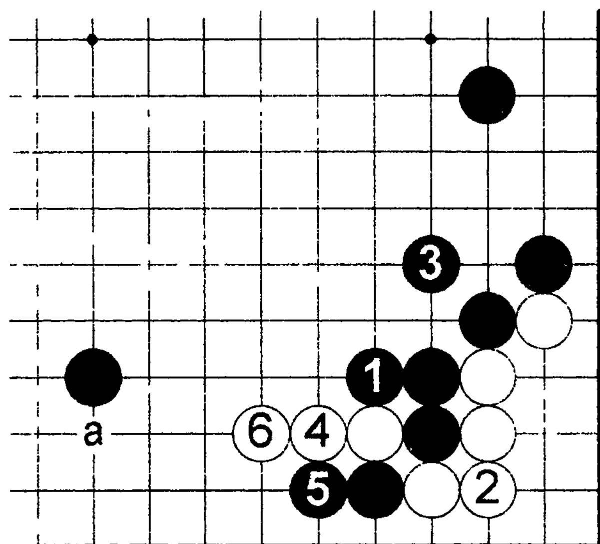


Игра ч.1 с последующим захватом угла ходами ч.3, 5 – обычный путь по дзёсэки. А завершается этот розыгрыш выгодным развитием б.6. В будущем белые могут взять пункт «b», который полностью заморозит силу черных камней в углу. И ещё, если вместо хода ч.5 играть «а», то у белых появится выгодное ёсэ в пункте «5».

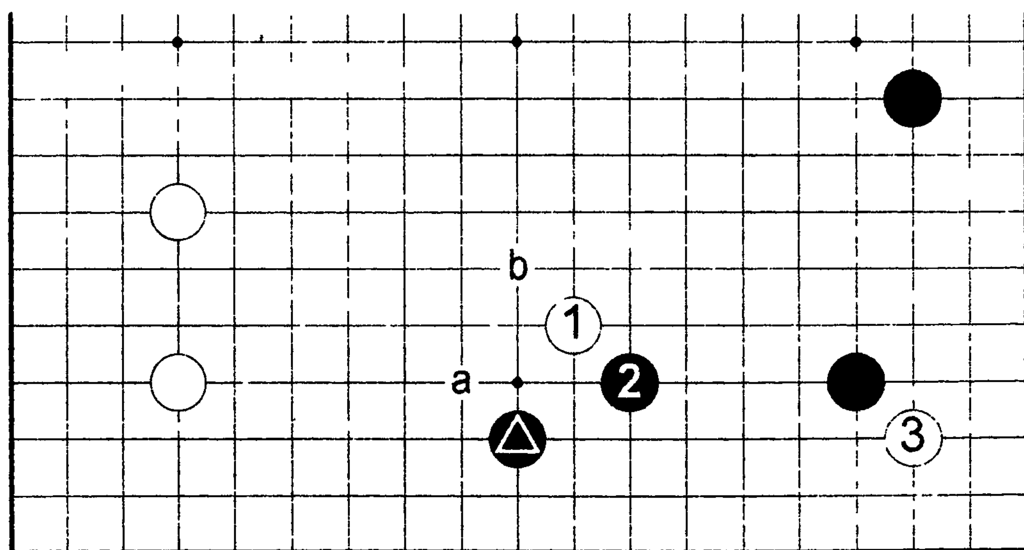
Всё об утикоми.



Черные решают играть ч.1. Тогда белые после соединения б.2 получают прекрасный подарок - б.4, 6. От хода ч.3 черным трудно отказаться из-за разрушения их зоны на нижней стороне. В общем, ничего приятного у черных не получилось.

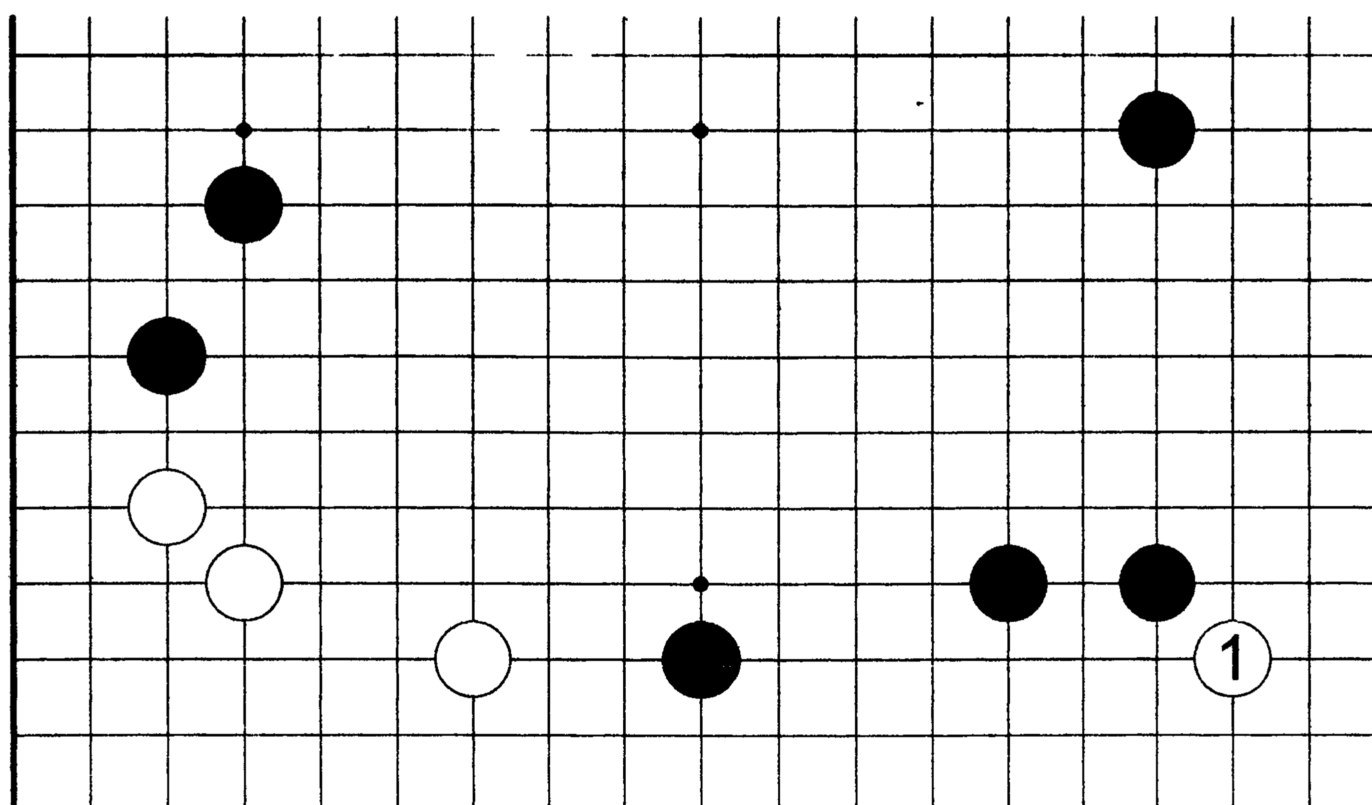


Давайте посмотрим случай, когда черные после соединения б.2 защищаются на правой стороне - ч.3. Б.4 - ноби, и черные снова в затруднении. Если играть ч.5, то белые спокойно идут далее - б.6. Перед вами наглядный пример, когда камни ползут по второй линии. Вот если бы у черных стоял камень в пункте «а», тогда другое дело.

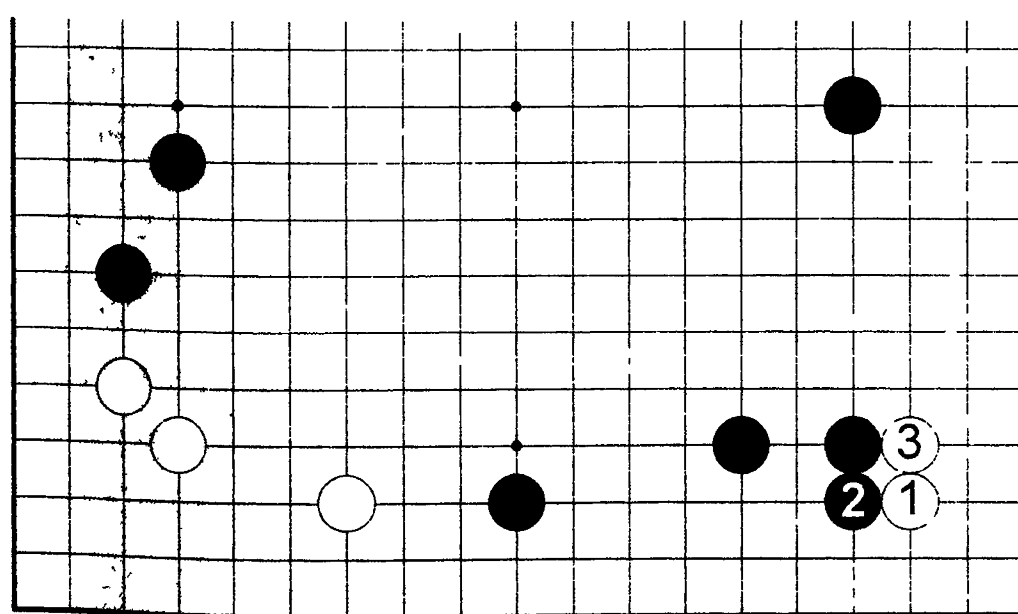


Давайте посмотрим ситуацию, когда у черных стоит камень ▲ на третьей линии. В этом случае белым не выгодно сразу играть в сан-сан. Здесь хорошо сначала провести кэси (гашение)* ходом б.1 и только после ответа - ч.2 - кэйма устремляться в угол - б.3. Правда, и у черных имеются другие способы борьбы с камнем б.1. Например, можно ответить косуми - «а», нацеливаясь на какэ - тэсудзи в пункте «b».

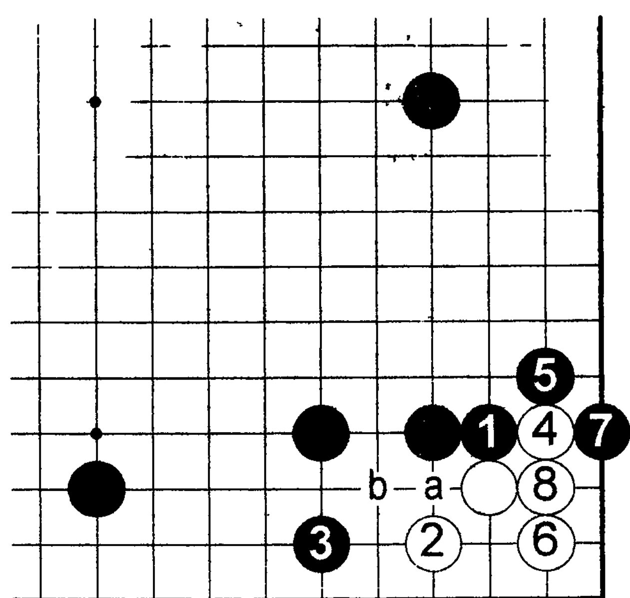
Форма 2.



А как отвечать черным на ход б.1в этой ситуации? Такая форма часто встречается в игре на гандикапе (форе)*. Изучение игры в этой позиции крайне необходимо любому игроку. Большинству игроков известно, что белый камень б.1 убить невозможно. Но все ли знают, как выживать таким камнем?

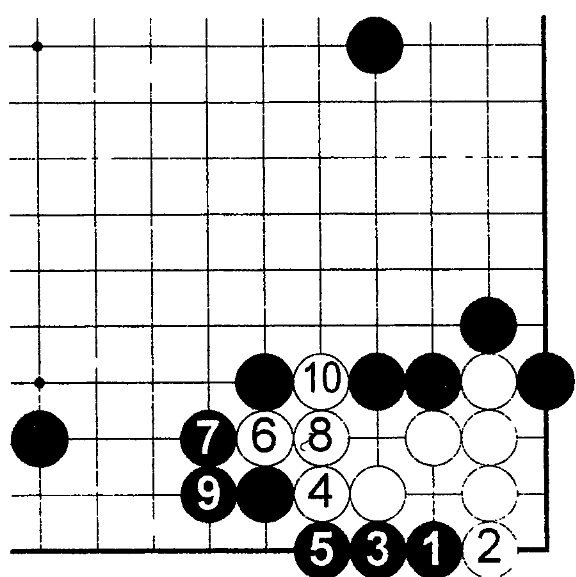


После ответа ч.2 - осаэ дальнейшая игра б.3 и далее, хорошо изучена вами на предыдущих страницах. В данной обстановке можно сказать, что черные допустили ошибку, поставив осаэ слева от камня сан-сан. Образовавшуюся форму черных называют узкой и не эффективной. Камень черных, стоящий в пункте хоси на правой стороне, практически не участвует в создании работоспособной формы.

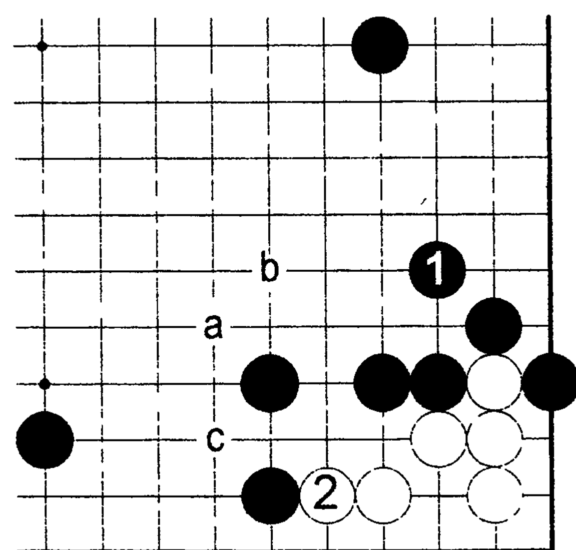


Ч.1 - это уже широкий размах с включением в общее дело всех черных камней находящихся в этой области доски – правильный ход. Игра б.2 - косуми и далее б.4, 6 представляет собой классический розыгрыш дзёсэки. А ход б.8, практически, завершает вариант игры в углу.

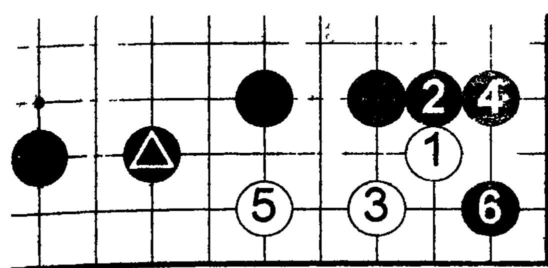
Однако у многих играющих возникает сомнение в вопросе сикацу (жизни и смерти)* белых камней. Об этом мы поговорим сейчас. А пока скажу, что вместо хода б.2 игра в пункт «а» хуже. После осаэ - ч.3 белые камни наглухо закрываются и становятся в углу очень проблематичными.



Вернемся к нашей построенной форме. Черным очень хочется сыграть ч.1 - оки, причем, немедленно. Однако у белых имеется свободный путь для перемещений и после несложного варианта б.2 - б.10 хорошо видно, как белые выскакивают из окружения. Атака черных провалилась из-за слабостей в их форме. Поиграйте другие варианты, и все равно не найдете способ захвата белых камней. А причина кроется в следующем ...

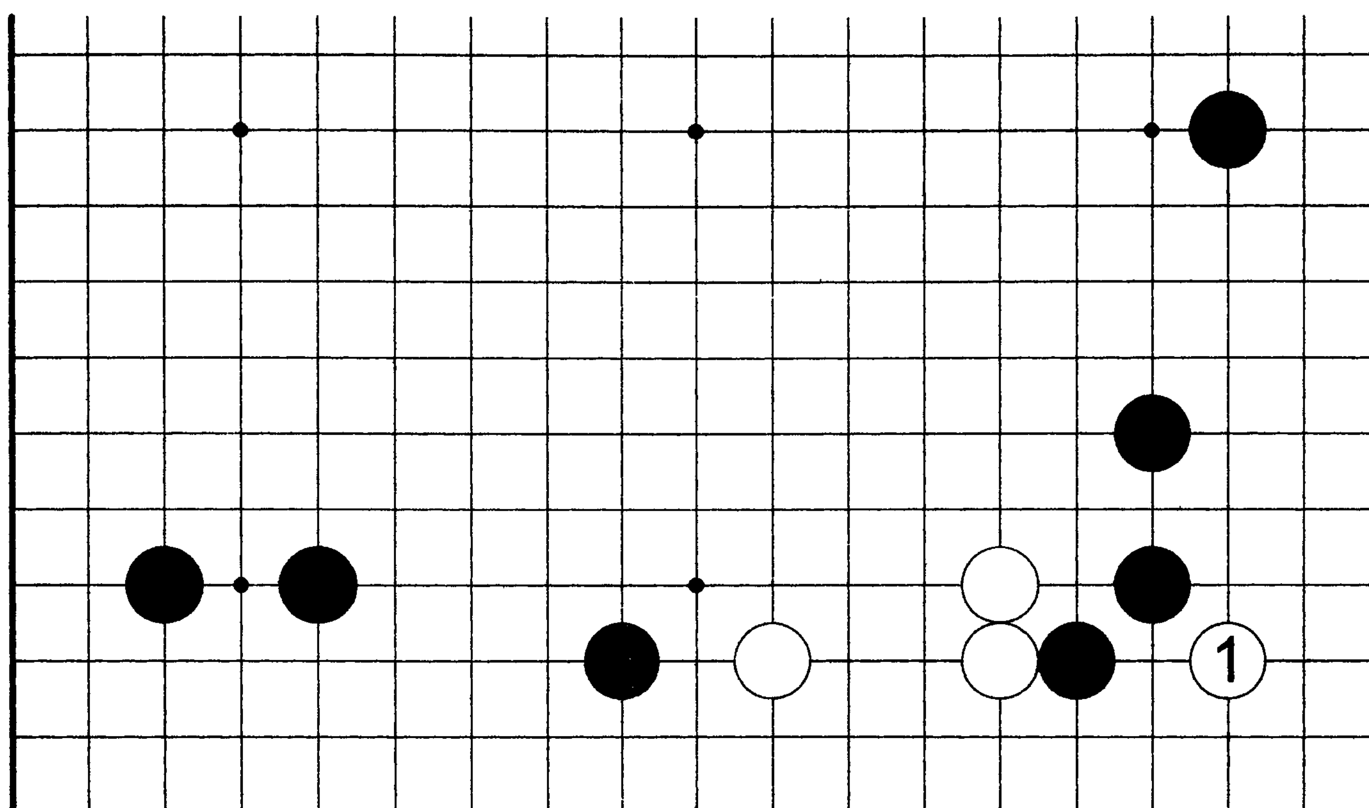


Прежде, чем атаковать, черным необходимо укрепить форму - ч.1 - какэцуги. Вот тогда (если белые не ответят) смерть неминуема. От хода б.2 лучше не отказываться белым. Но ход ч.1 - не единственный для укрепления формы. Например, можно вместо него играть «а», «b» или «с». Бывает так, что какой-либо из этих пунктов усиления более выгоден для черных. Белые же должны быть начеку и не забывать о защите угла.

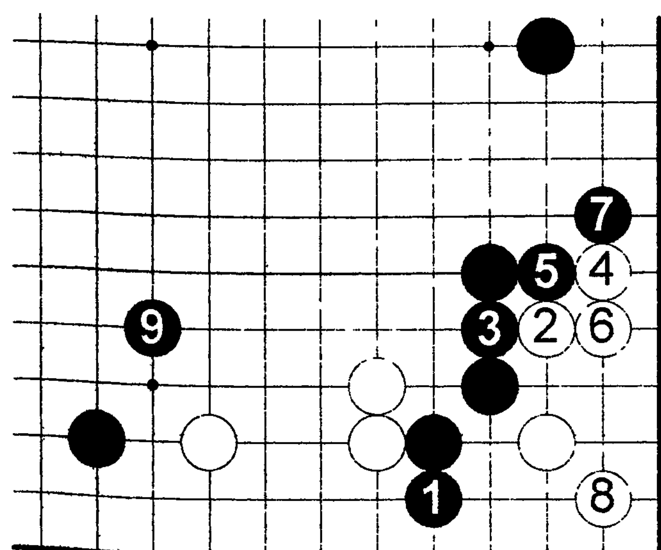


И, наконец, давайте поставим «маленькую» помеху для белых. Это камень ▲. Теперь на игру белых б.1, 3 черные могут играть жестко ч.4, 6. Эта прекрасная атака без сомнения завершится победой черных.

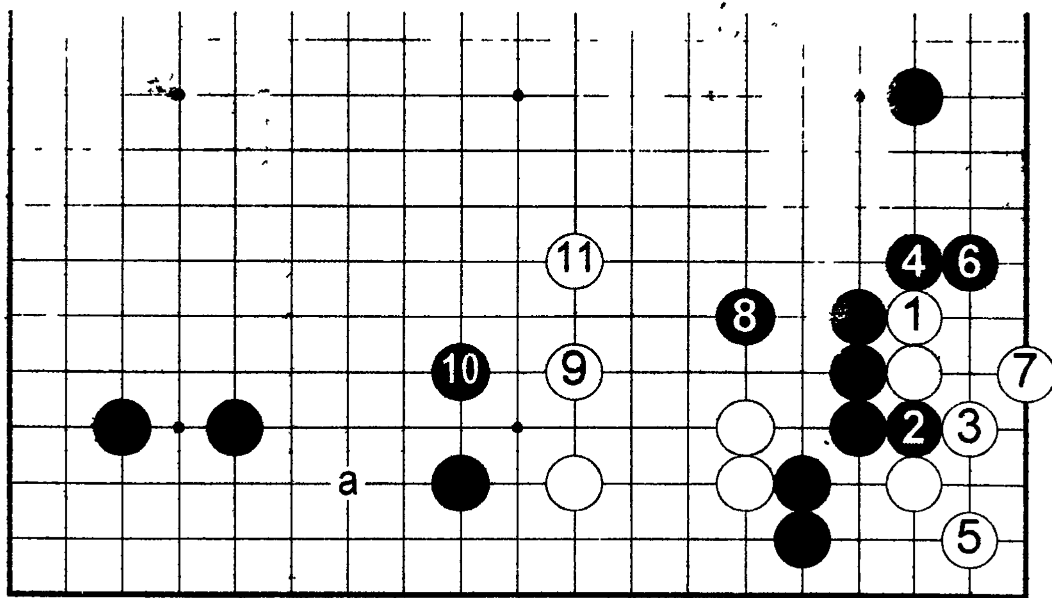
Форма 3.



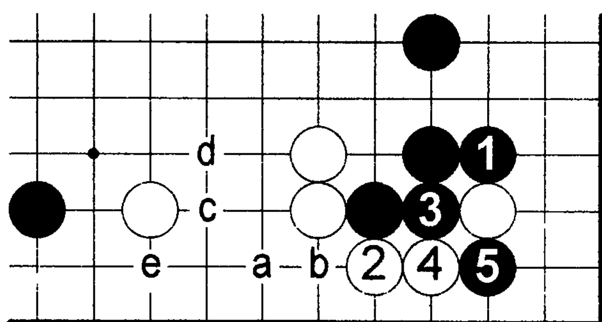
Ход б.1 в показанной расстановке камней никак нельзя назвать странным. Это популярный способ в ситуациях, когда стоят на нижней стороне три белых камня. Среди любителей часто можно заметить, как черные грубо ошибаются в столь не сложной обстановке (или похожей по идее).



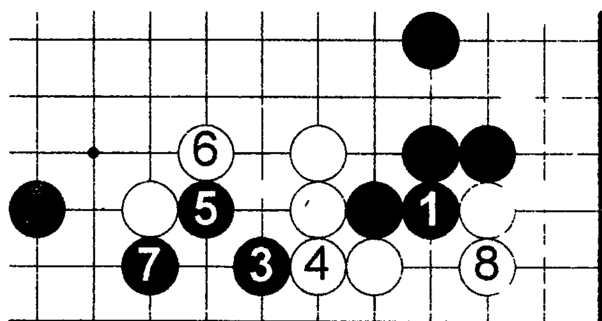
Первое, что необходимо понять черным – это создание условий для атаки трех белых камней на нижней стороне первым же ходом - ч.1 - сагари. Наиболее популярный розыгрыш угла в таких позициях выглядит так: б.2 - б.8. Теперь черные получают темп и атакуют белые камни на стороне ходом ч.9. Неудовлетворенных быть не может.



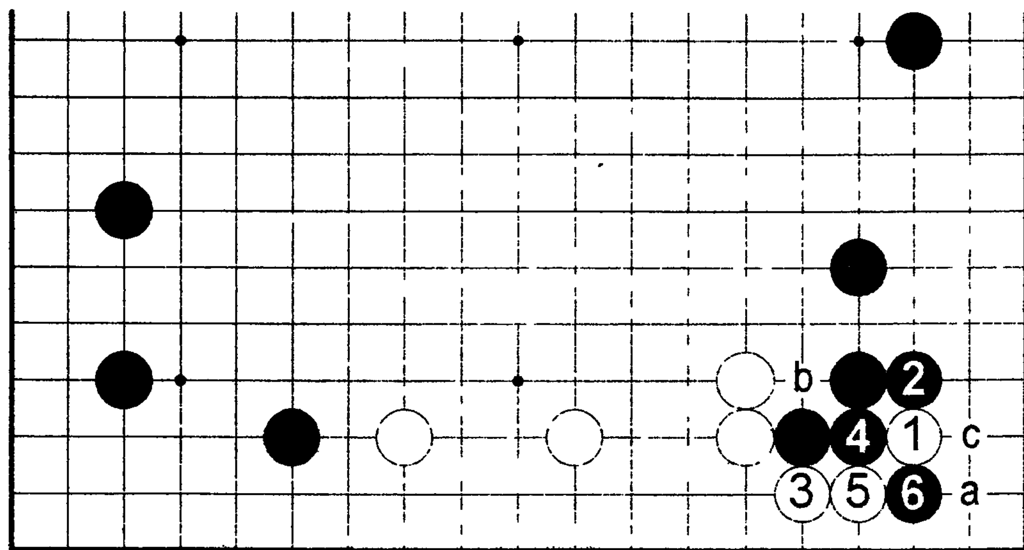
На ход б.1 черным лучше играть в следующей последовательности - ч.2, 4. После хода б.7 белые камни в углу выживают. Далее черные приступают к оформлению своих территорий через атаку белых камней - ч.8 и ч.10. И хотя черные потеряли в углу некоторую территорию, повода для огорчения нет. Атака на белые камни внизу - хорошая компенсация, да и ходом ч.10 черные успешно защитили слабый пункт «а». Это существенное приобретение.



Игра ч.1, 3 совсем другая и дает совсем иной результат. Ход б.4 – плохой ход. Теперь черные грозят мощно атаковать белые камни – ч.«а», б.»b», ч.«с» б.«d» и ч.«е». Но это не значит, что черные, играя ч.1, поступили верно.



Дело в том, что после хода ч.1 белые вообще могут здесь не играть (тэнуки)*. Пусть черные таким же способом атакуют белые камни - ч.3 - ч.7. Но после ответа б.8 белые получают в углу глаз и неплохой выход на простор. Можно сделать вывод – ч.1 - осаэ и б.4 - хаи (на предыдущей диаграмме) взаимные ошибки. Правда, у черных – в стратегическом значении, а у белых – в тактическом.



Но вот другая ситуация. Теперь ход ч.2 - верное решение. Белые на нижней стороне имеют силу и не могут быть атакованы. Но и ход б.5 стал тоже хорош. После хода ч.6 у белых будет хорошее ёсэ - «а».

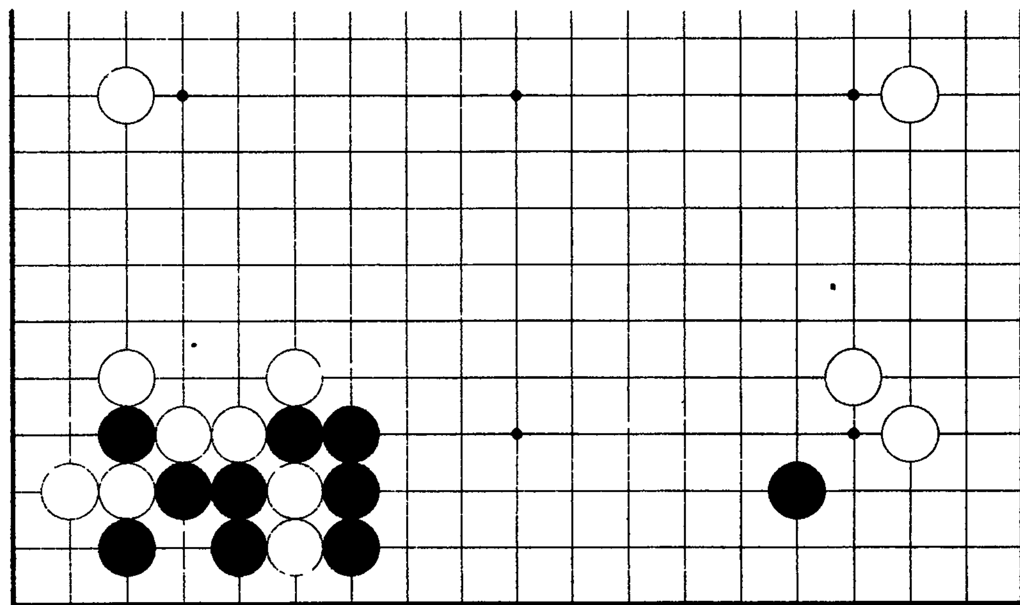
Нередко в этом розыгрыше угла (при сильной форме белых на нижней стороне) черные вместо хода ч.4 играют ч.«5» и далее завершается этот вариант так: б.«4, ч.«6», б.»b» и ч.«с».

5. Плюсы и минусы утикоми.

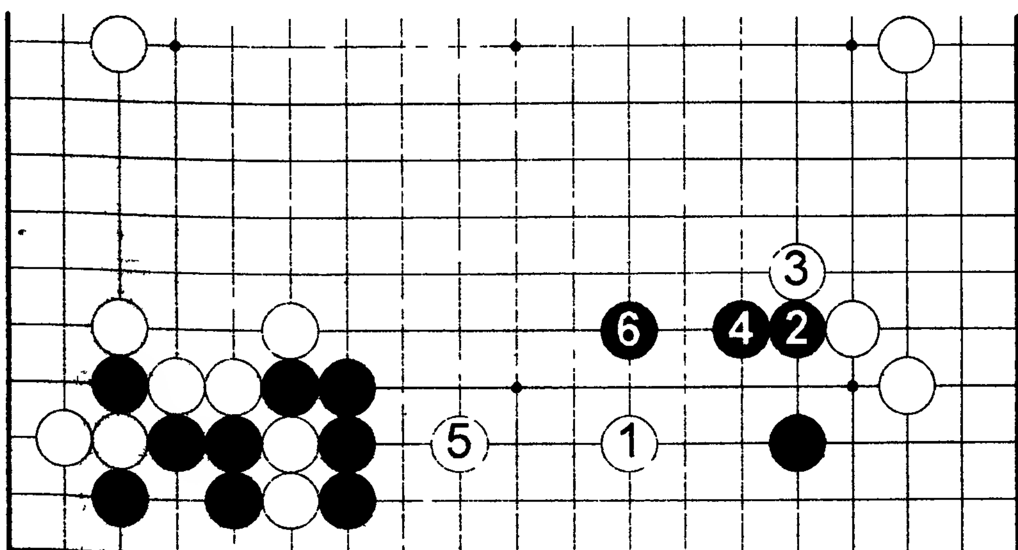
В последней части этой главы скажу пару слов о плюсах и минусах утикоми. Если говорить о пространствах, в которые проводятся утикоми, то не всегда этот прием может принести успех. Например, имеется достаточно обширное пространство для вторжения, но условия таковы, что после проведения утикоми выясняется, что прием прошел не в пользу его проводящего. Но бывают ситуации, в которых только прием утикоми может принести определенный локальный успех, а поиск другого способа игры заберет у игрока лишь силы и время.

Для пояснения приведу пару примеров.

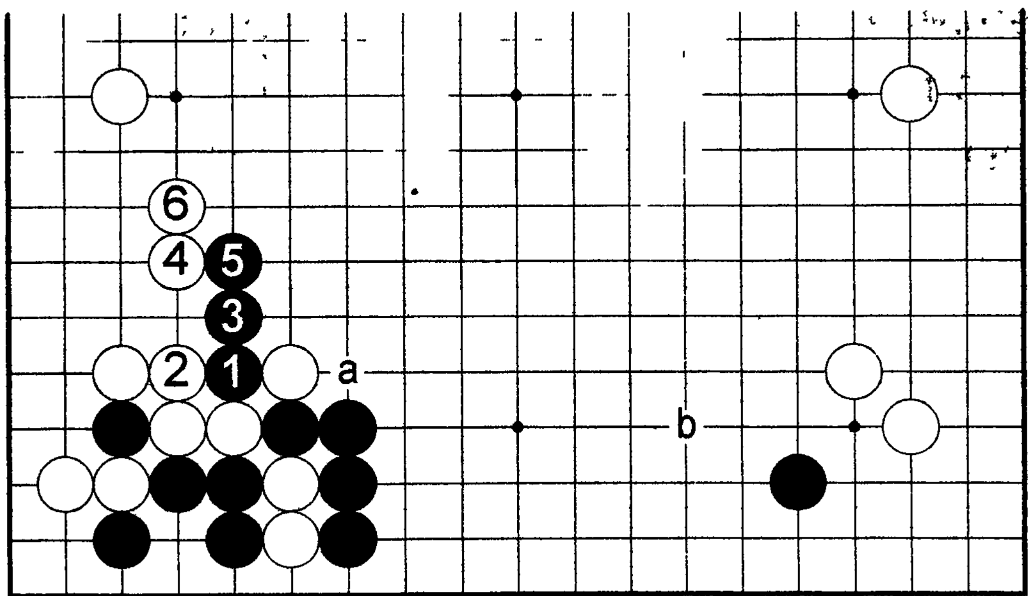
Форма 1.



У черных на нижней стороне имеется обширное пространство. Давайте проведем белыми утикоми и попытаемся разрушить его.

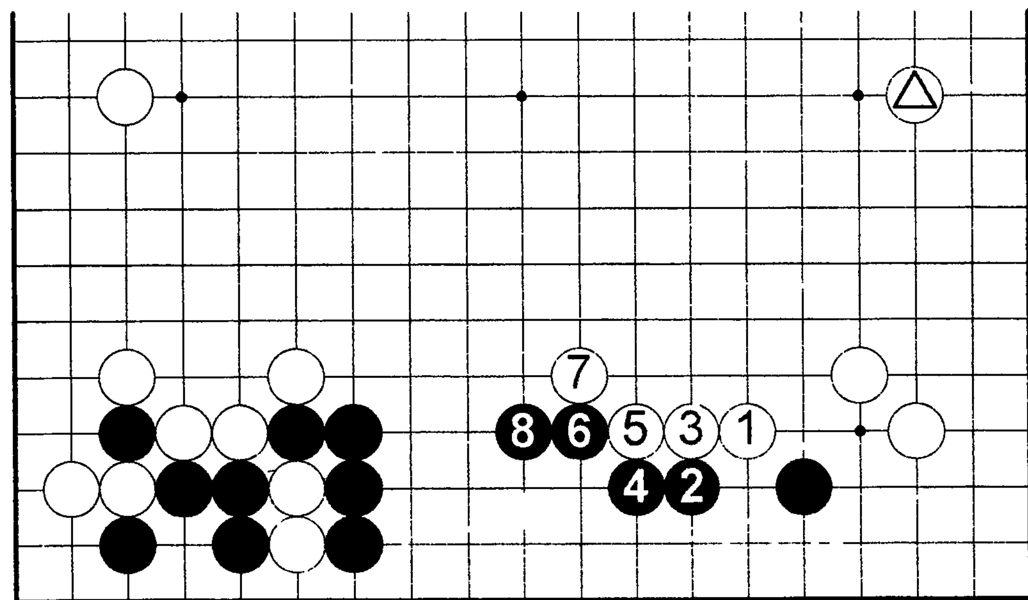


Б.1 - утикоми, ответ ч.2, 4 - совершенно естественный. Далее белые выполняют хираки - б.5 и ... натыкаются на сильную стенку (ацуми) черных. После хода ч.6 - боси у двух внедрившихся белых камней образовалось трудное сикацу (жизнь и смерть)*.



Размышляя об утикоми, белым неплохо предположить то, что черные имеют прекрасную возможность увеличить мощность ацуми ходами ч.1 - ч.5. Поэтому рассчитывать на то, что белые могут поставить свой камень на голову черной стенки в пункте «а» и помочь внедрившимся камням, не приходится.

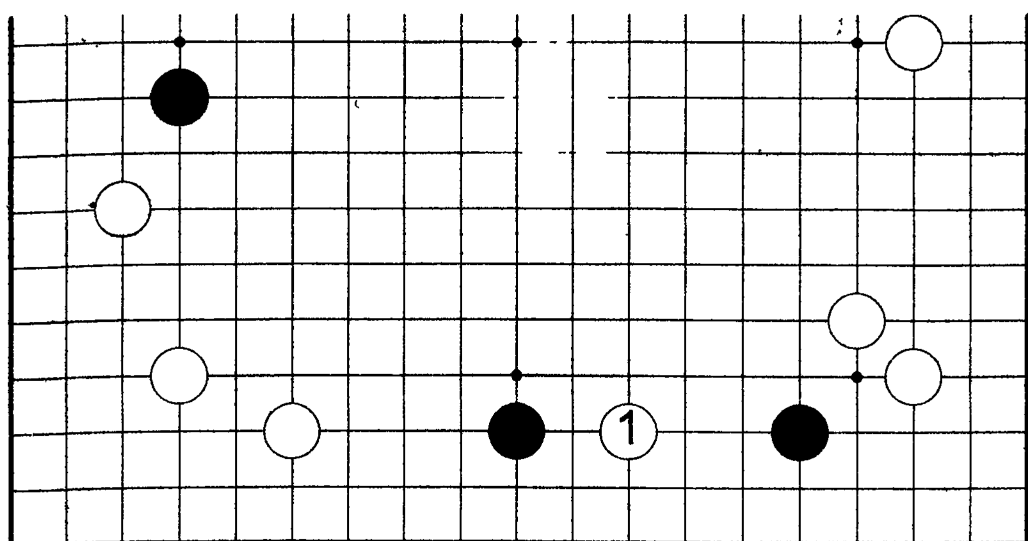
После получения дополнительной силы и хода б.6 можно ожидать следующий ход черных в пункте «b». Вот это размышление и приводит белых к совсем другому плану ... .



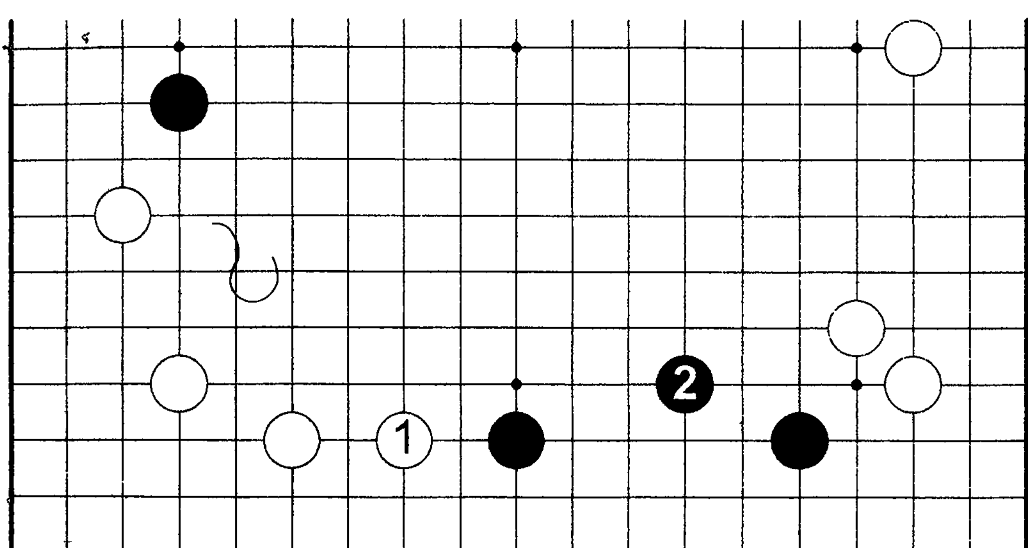
В предложенном примере путь утикоми имеет явный минус. Поэтому более разумным считается здесь ход б.1 - какэ - единственный ход. А после ходов ч.2 - ч.8 так и слышится недовольный голос поникшей ацуми: «И это всё, что вы могли получить от моей силы?!». Разговора же о наращивании ацуми (смотри предыдущую диаграмму) не может быть теперь и речи.

Что касается белых, то после хода б.7 вам и самим хорошо видна их прекрасная стенка с уже реализованной силой - хираки - △.

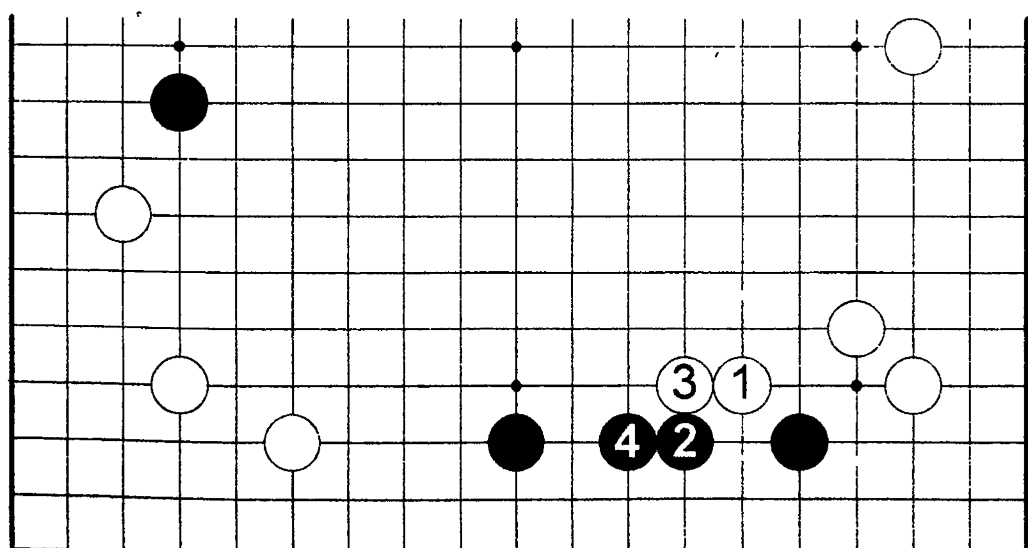
Форма 2.



Что можно сказать о ходе б.1? Утикоми - это единственно правильное решение в показанной ситуации. Что случится далее можно и не обсуждать. Но белые могут быть в отличном настроении после выполненного утикоми.



Б.1 - очень узкий ход, и реакция черных - ч.2 совершенно верная. Черные освободились от навязчивости белых и могут спокойно играть в другом месте доски. Белые приготовились к атаке, но саму атаку упустили.



Б.1 - какэ - бесспорно - это атака. Но ... После ходов ч.2, 4, стабилизирующих форму черных, можно утверждать, что и в этом случае белые упустили яркую атаку через утикоми.

Сравните получившуюся ситуацию на этой диаграмме с той диаграммой, где проведено утикоми. Не правда ли, там белые камни, стоящие вокруг, весело потирают руки видя, как камень б.1 несет им на подносе вкусности. А на этой - видны только их слезы об упущенных возможностях.

В заключении рассказа об утикоми скажу - запомните, утикоми - это самое сильное в игре го.

Всё об утикоми.

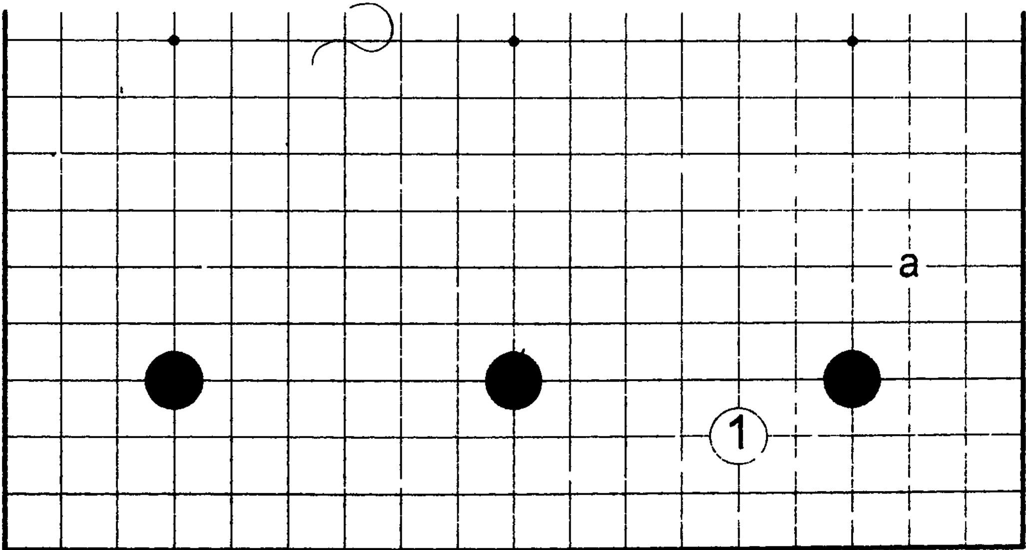
Глава 2. Ключевые моменты атаки и защиты.

1. *Почва для проведения атаки.*

В случаях атаки в первую очередь приходит мысль о силе и слабости камней. Взгляд непременно падает на те камни, которые не имеют ещё жизненных (глазных) форм и которые можно захватить в плен. Это и естественно. Однако нередко только атака и раскрывает всю картину сикацу (жизни и смерти)*.

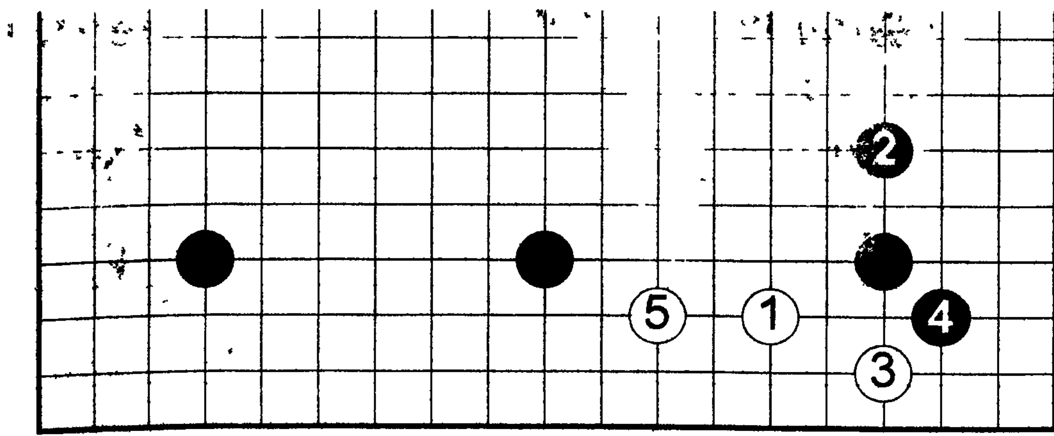
А именно Атакуемый объект не имеет глаз или имеет сомнительную форму жизни. Но при попытке разрушить форму выясняется, что эти камни вообще не надо было атаковать. Хуже того. После партии, проводя анализ игры, часто выясняется, что осуществленная в партии атака вообще была ошибкой и привела к общему поражению. Слабые камни - это не обязательно те камни, которые надо «проглотить» и больше не иметь о них забот. Часто случается, что угроза атаки бывает более плодовитой, чем сама атака.

Форма 1.

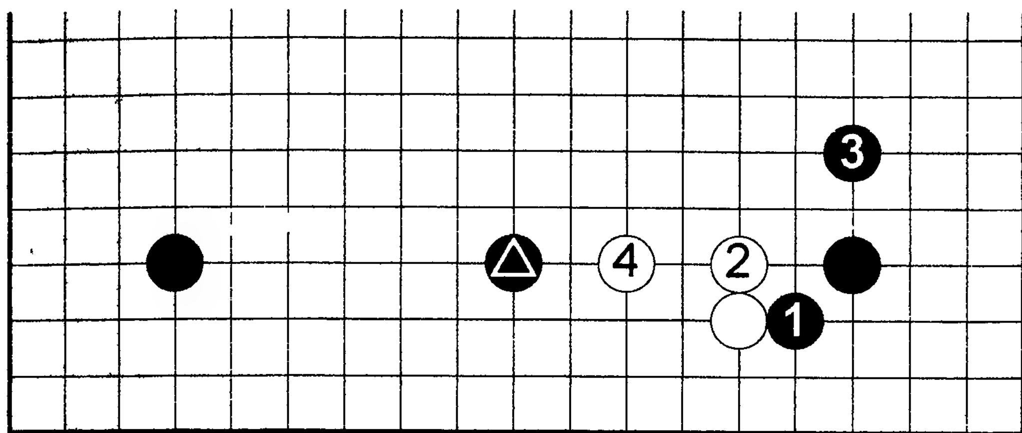


На диаграмме показан случай проведения какари (атака на угловой камень)* в форме санрэнсэй (три хоси в ряд)*. Здесь обычным путем считается какари проводимое снаружи - пункт «а». Но на диаграмме показан путь какари изнутри - б.1.

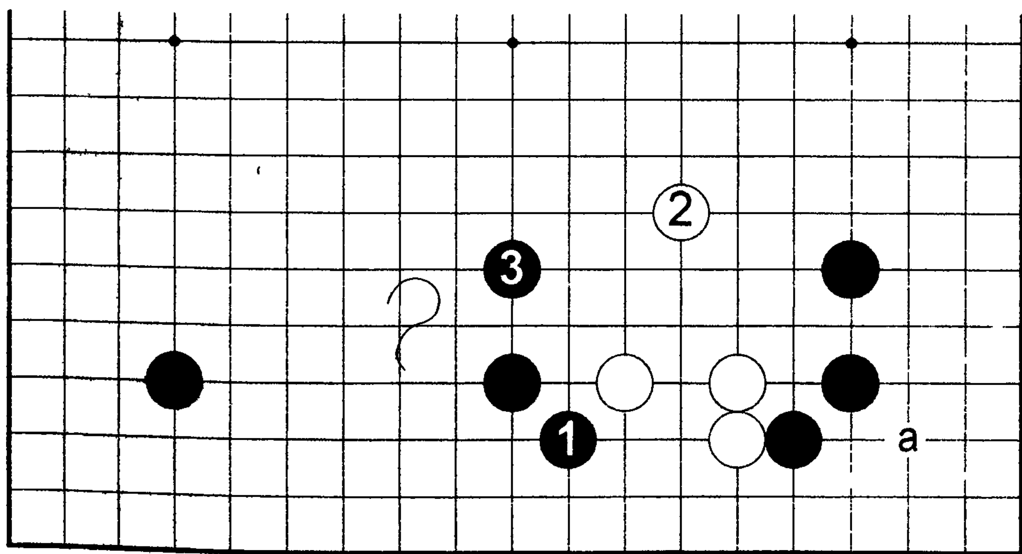
Перед черными стоит проблема ответного хода. Не просто - одного хода, а плана действий.



Простое решение б.2 - слабое решение. После построения формы ходами б.3, 5 можно сказать, что черные проявили слабость духа. Что же касается формы санрэнсэй, то о ней можно сказать только одно слово - она умерла.

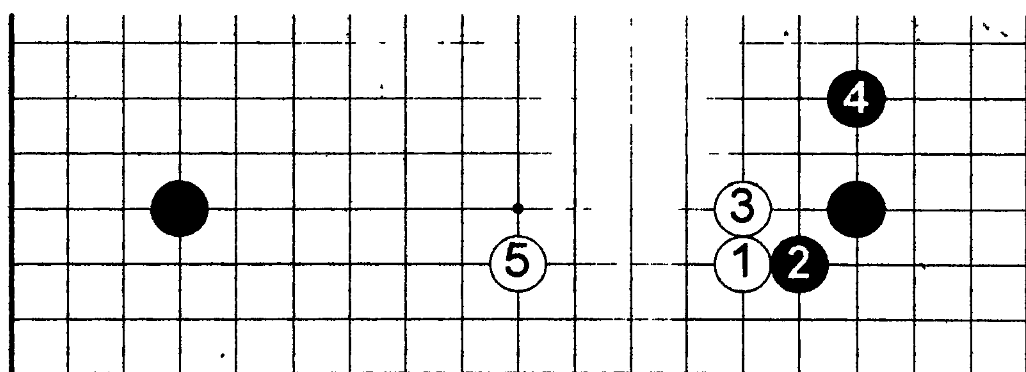


Ч.1 - косумицукэ - лучшее решение. Если последует б.2, то хорошо отвечать ч.3. По дзёсэки белые должны развиться в пункт ▲. Однако это место занято, и белые вынуждены получить сжатую форму - б. 4. Розыгрыш этой дзёсэки плюс наличие формы санрэнсэй создает хорошие условия для атаки. Санрэнсэй живет и здравствует и готов к бурной деятельности.

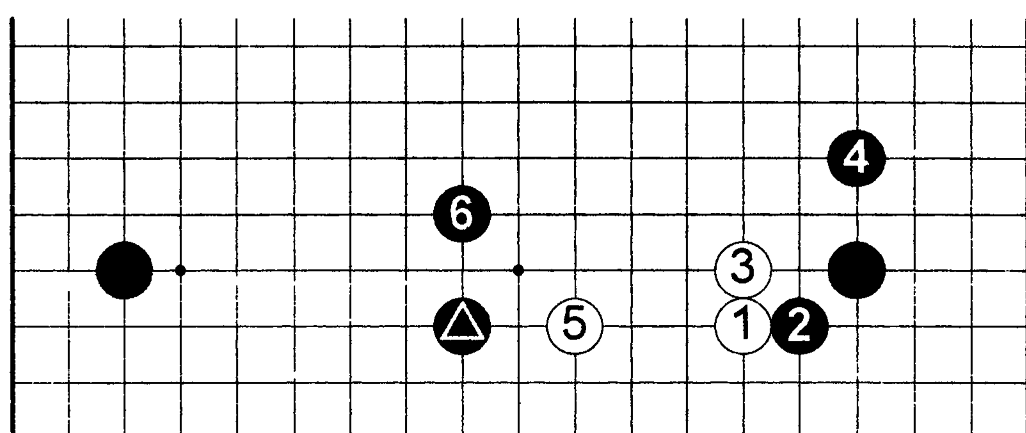


Далее, ходами ч.1, 3 начинается атака. Это - самое простое средство в данной конфигурации. Белым невозможно перехватить инициативу без потери материала. Путь же на создание глазной формы для белых выглядит как в боксе глухая защита - закрыть голову полностью руками и принимать удары противника без мысли о будущем. Если белые идут в пункт сан-сан - «а», значит их камни на стороне кладутся на смертный одр. Обратите внимание на то, что игра белых в углу («а») никак не может считаться контратакой. Там произойдет новое формирование молодого поколения солдат, а бойцы, не сумевшие достойно сопротивляться санрэнсэю, обречены на тяжелое существование.

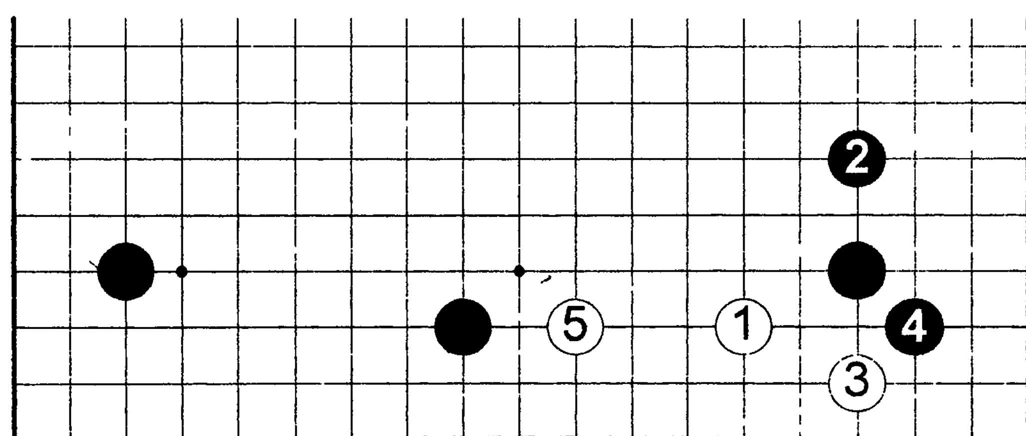
Ключевые моменты атаки и защиты.



Случай, когда на нижней стороне нет черного камня. Игра ч.2, 4 - более, чем сомнительная. Белые законно и без каких-либо неприятных последствий для формы развиваются по стороне - б.5.

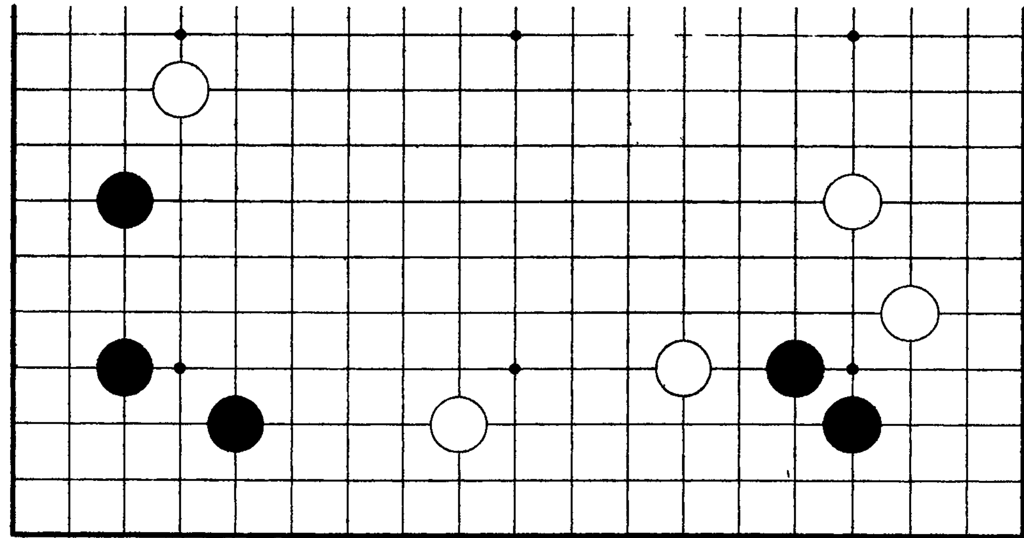


В последнее время стало очень модным китайское фусэки с низким камнем ▲. Здесь на какари б.1 черные играют дзёсэки ч.2, 4. Разумеется, белые из-за присутствия камня ▲ вынуждены развивать свою форму через два пункта - никкэнбираки б.5. Однако, в случае китайского фусэки, этот путь белых никак не может считаться ошибкой. Запомните это.

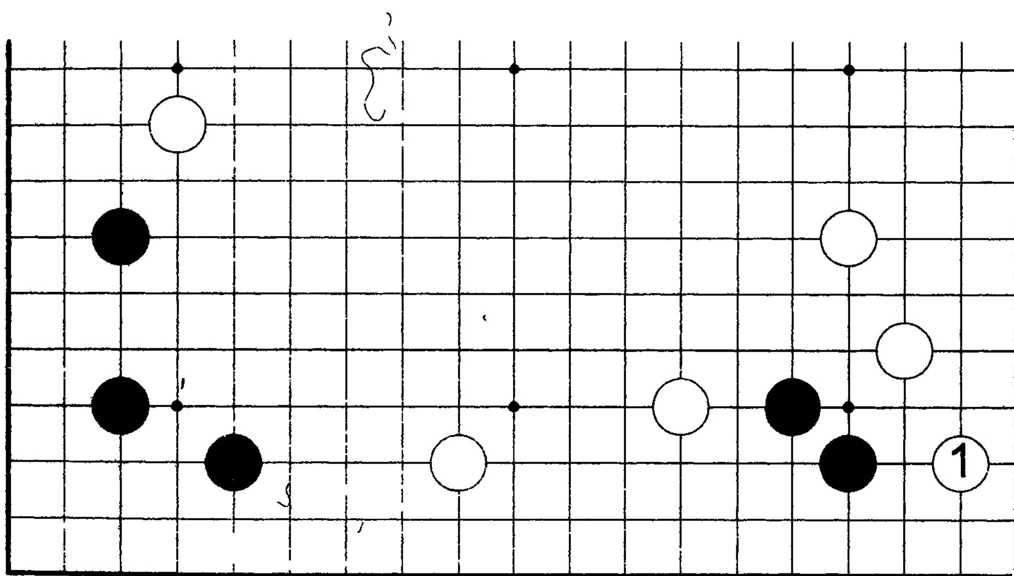


При ответе черных ходом ч.2 белые, играя б.3, 5, получают оптимальную форму и интересные перспективы в этой зоне доски. Пожалуй, игра на предыдущей диаграмме принесла бы черным больше плодов, чем вариант на этой диаграмме. Это вам и без объяснений хорошо видно.

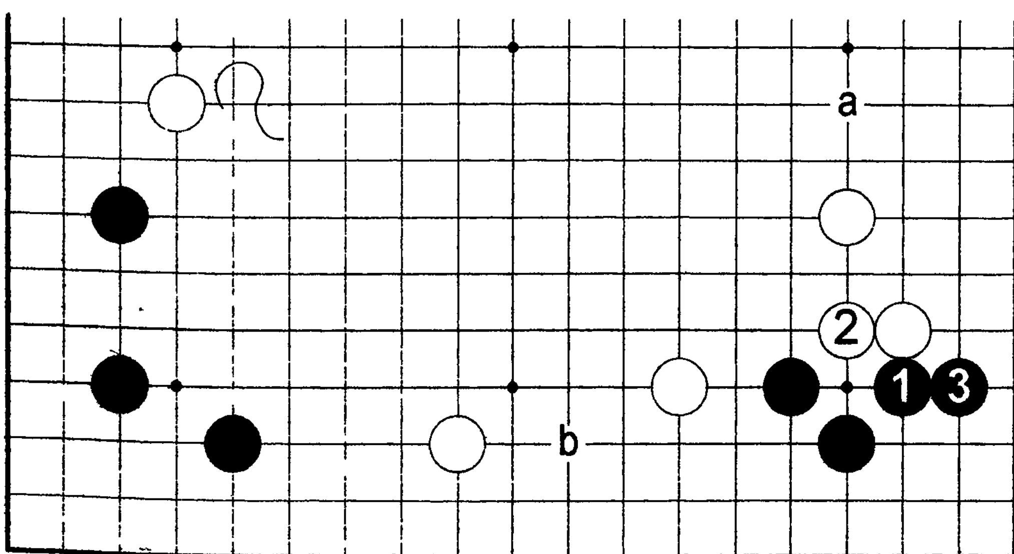
Форма 2.



В данной расстановке камней ход белых. Какой сейчас самый большой ход? Подумайте над вопросом - как лучше атаковать черные камни (стоящие, разумеется, в правом углу).



Одну подсказку я дал вам - место атаки. А ход б.1 - кэйма - единственно правильная атака .Развивая свою форму белые приступают к жестокой атаке формы косуми черных. Ход б.1 считается лучшим по простой причине - лишение черных базы для создания глаз в углу.

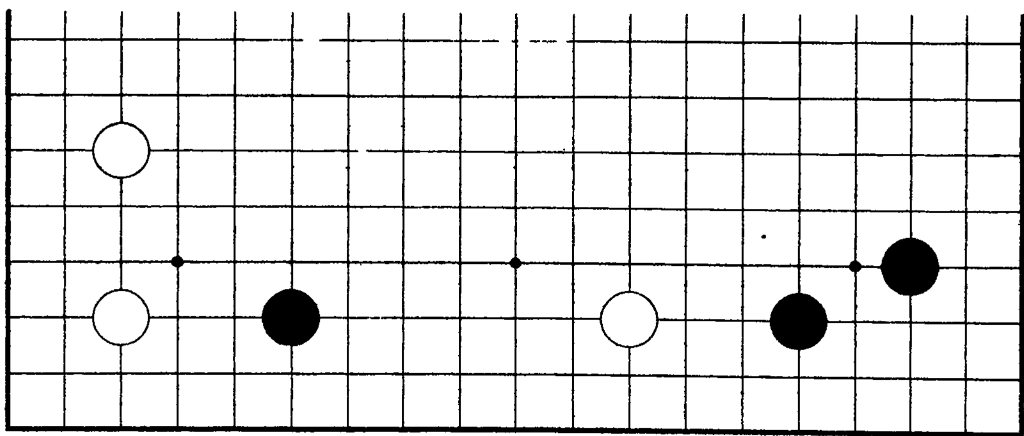


Ч.1, 3 - прекрасный способ укрепиться в лагере белых. Теперь черные грозят нанести удары и в пункте «а» и в пункте «b» и успешно приступить к атаке на любую из форм белых.

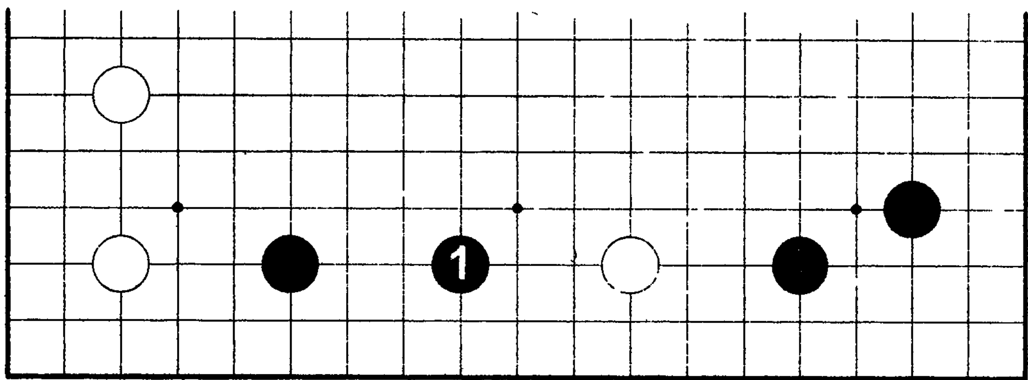
Этот пример наглядно демонстрирует случаи, когда одна сторона, упустив возможность атаковать, незамедлительно сама попадает под атаку. Сравните две последние диаграммы и вы почувствуете гигантскую разницу между ними.

Ключевые моменты атаки и защиты.

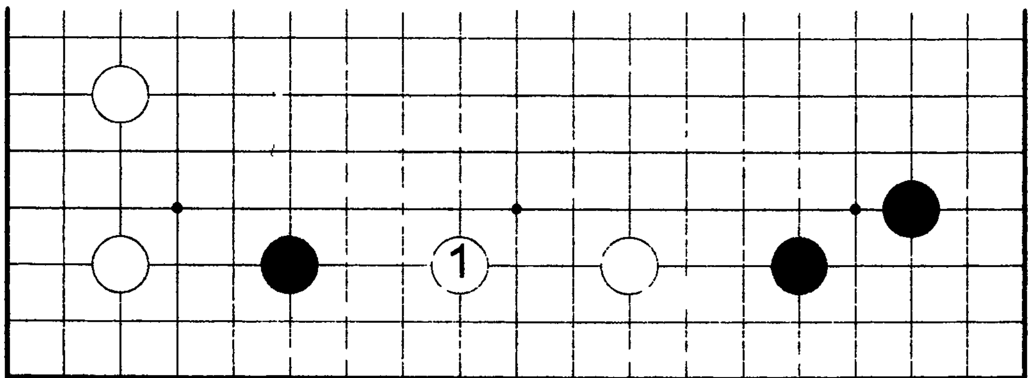
Форма 3.



В этой форме очередь хода за черными. Какой ход у них самый большой? Для успешного ответа здесь неплохо подумать о лучшем ходе за белых, не правда ли?



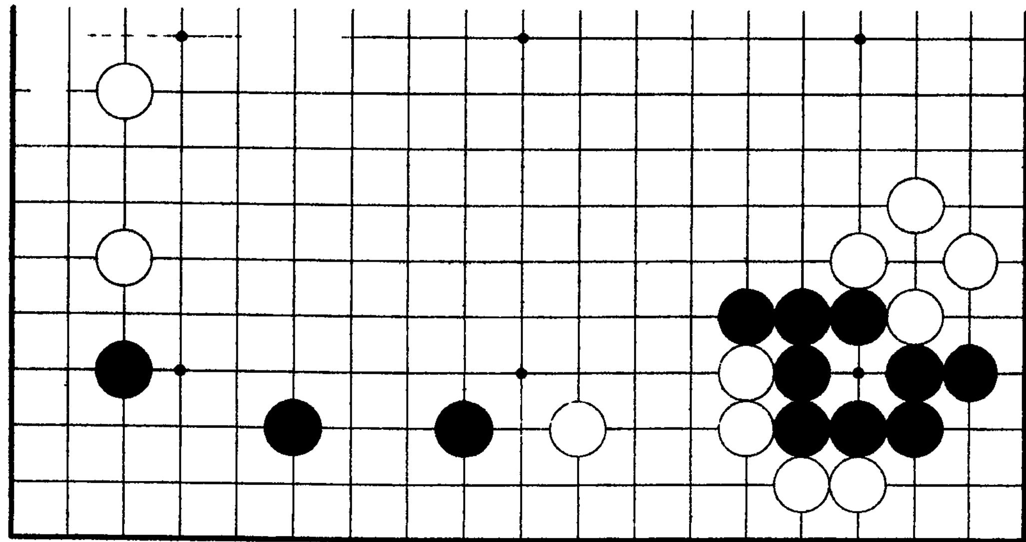
Если очередь хода черных, то хорошо выполнить хираки - ч.1. Полученная основа прочно удерживает позицию на нижней стороне. Что же касается белых, то их положение резко пошатнулось. Короче, черные одним ударом получили двойную выгоду: для себя - стабильность формы, для партнера - ослабление. В го таких случаев существует множество, но иногда этот простой путь упускают некоторые игроки.



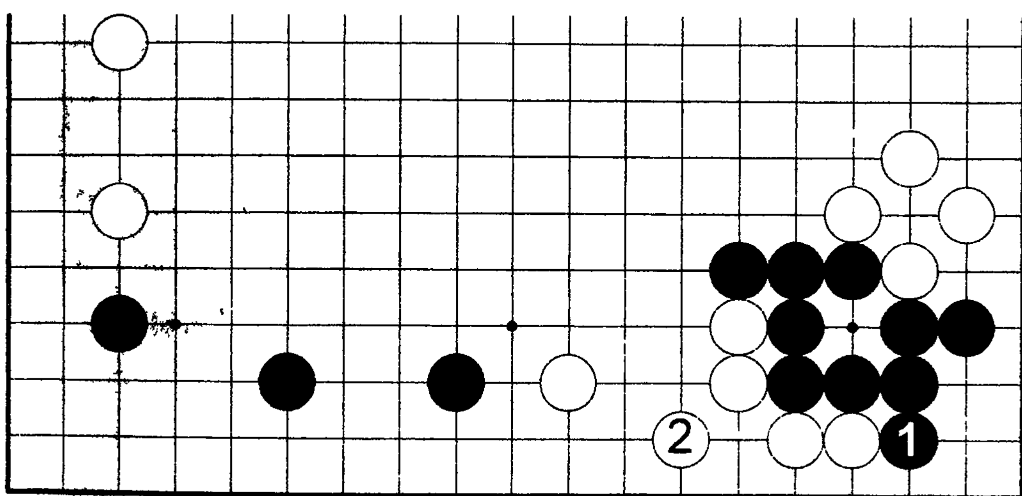
Если очередь хода белых, то ход б.1 - самый лучший здесь. Он также выглядит как двойной удар и рассуждения о нем точно совпадают с предыдущими.

А если сравнить эти две диаграммы, то могу сказать, что в сумме эти два хода составляют более 30 очков. Как видите, цена этого места значительная.

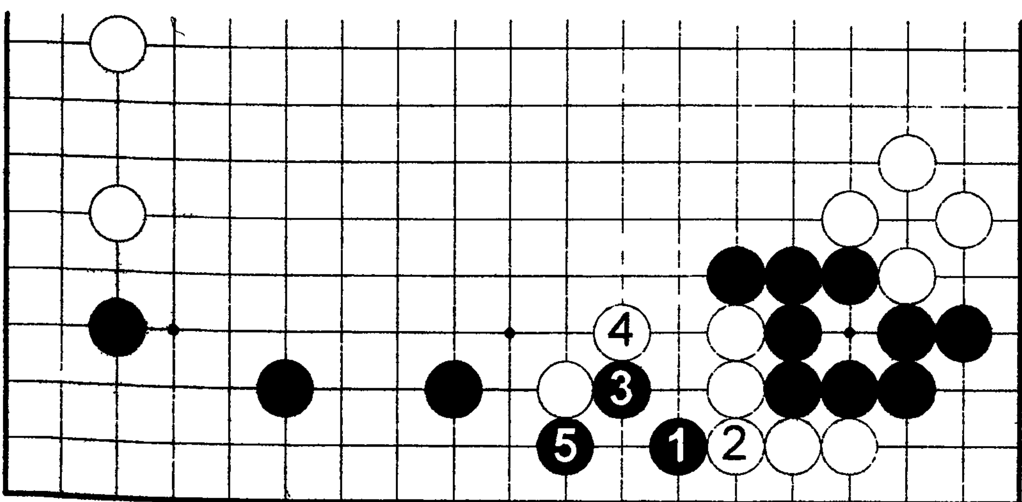
Форма 4.



В этом примере очередь хода черных. О положении камней в правом нижнем углу никак нельзя сказать, что там всё спокойно. Если сейчас ход черных, то как вы думаете, какой ход для них самый большой? Если рассуждать о противостоянии сил и слабостей, то задача выглядит простой.

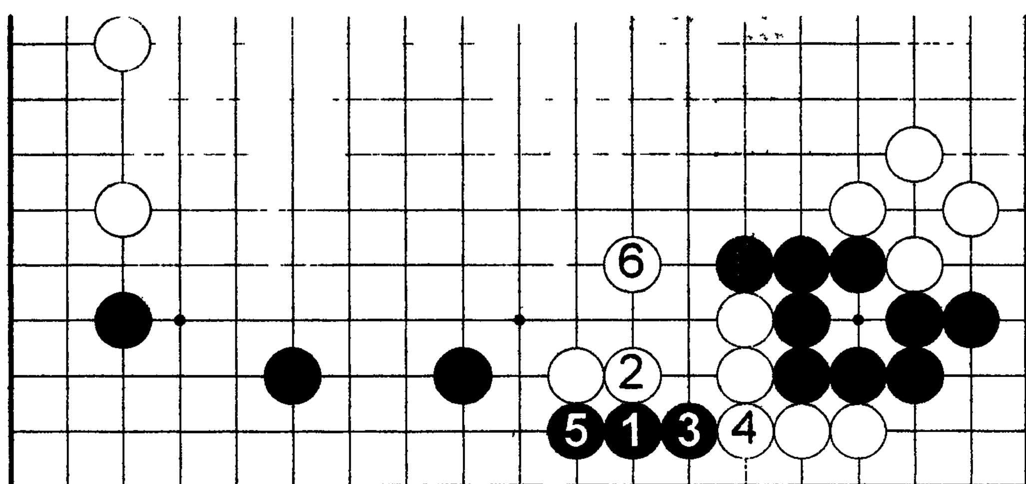


Действительно, стоит черным поставить ход ч.1, укрепляя угол, и становится совершенно ясным, что белые обязаны ответить б.2, строя жизненную форму. После такого обмена ходами формы партнеров крепки и говорить здесь больше не о чем.

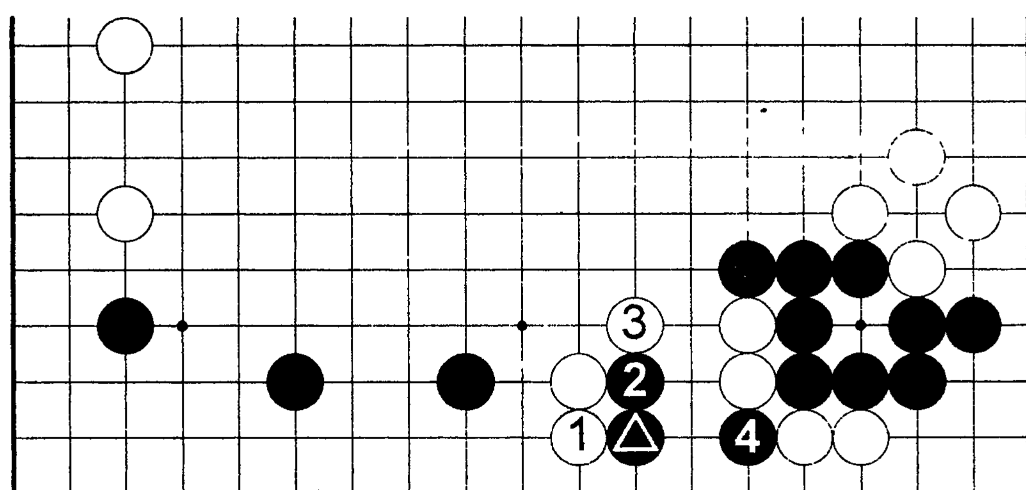


В этой позиции у черных имеется сильный удар ч.1 - нодзоки - срочное место. Состояние белой формы резко пошатнулось. А именно. Если следует ответ б.2, то атака раскручивается - ч.3, 5 и белые остаются без глазной формы. А это значит, что черные подстрелили дичь и им осталось поймать и уложить эту добычу в сумку.

Ключевые моменты атаки и защиты.

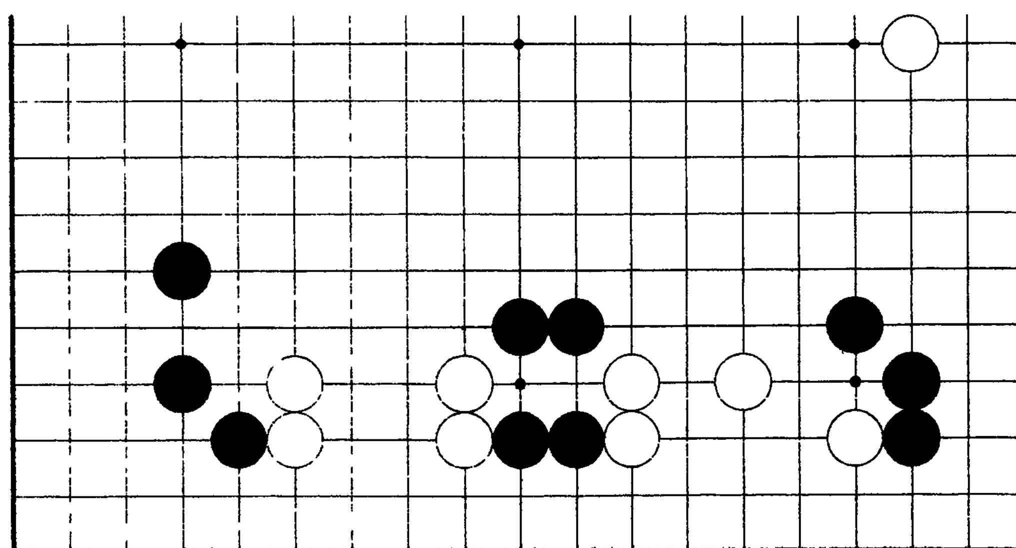


В данной конфигурации у черных имеется и другой путь утикоми - это ч.1. Если последует б.2, тогда идет нодзоки кикаси - ч.3 с последующим ходом на соединение - ч.5. Белые вынуждены спасаться бегством - б.6. По сравнению с предыдущим приемом, эта атака менее сурова. Но ...



Белые на ход ▲ решают ответить осаэ - б.1 - грубая ошибка! Черные проводят удар ч.2, 4 и выясняется, что форма белых полностью разбита (японцы в таких случаях восклицают: «Я-я-я! Цубурэ-э-э!!», что можно перевести, как: «Ах! Разгром!!»)*. Как видите играть белым осаэ (б.1) бессмысленно, уж пусть будет так, как на предыдущей диаграмме - из двух зол выбирают меньшее.

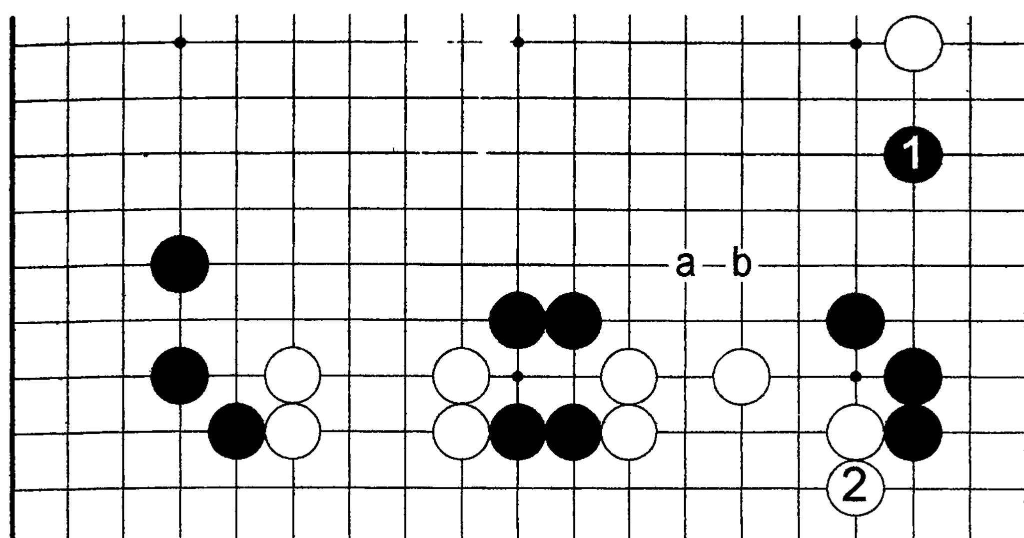
Форма 5.



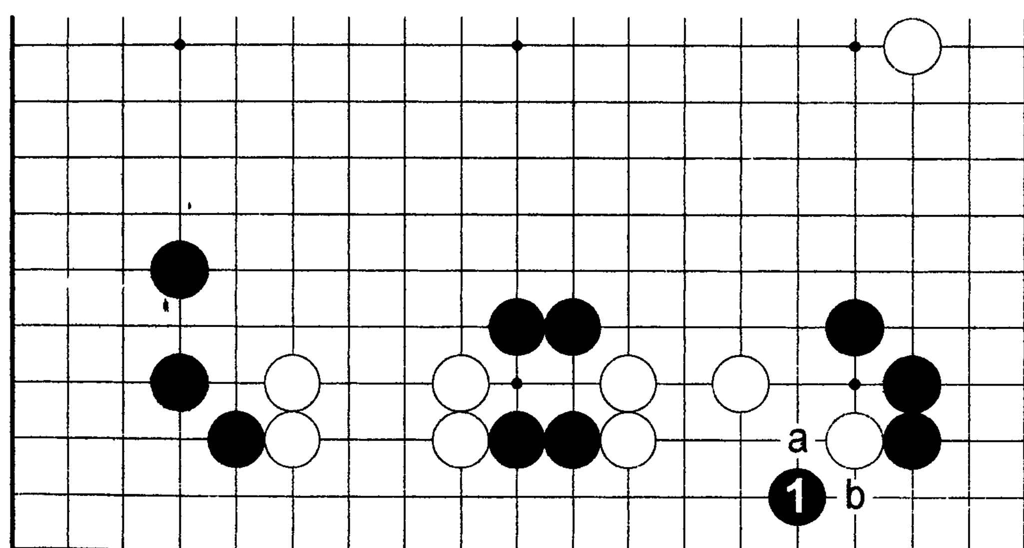
Эта задача так же не очень трудная. Она из моей партии, и ход был черных.

Глава 2.

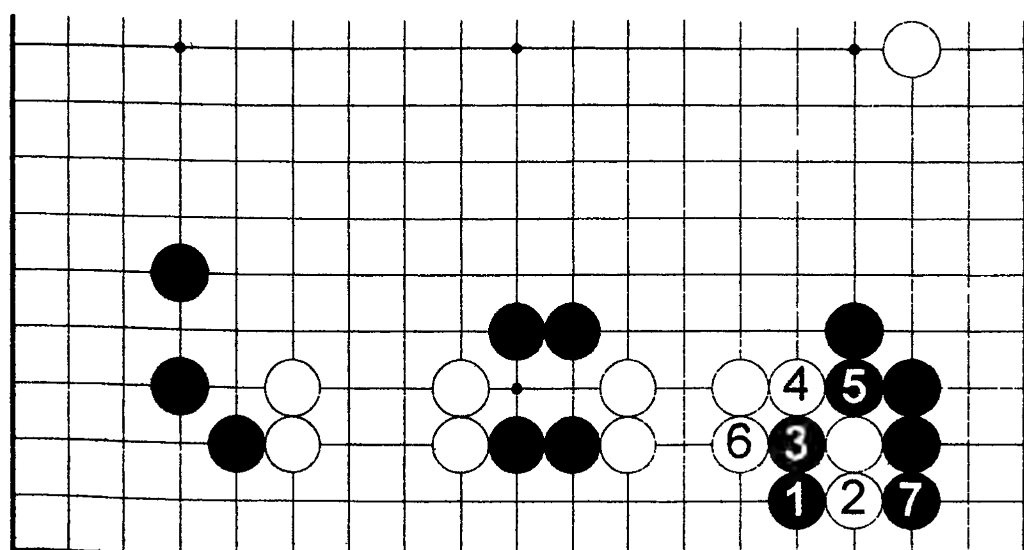
Обратите внимание на белые камни около правого нижнего угла. Форма выглядит легко, но может быть жестоко атакована. Попробуйте найти план действий черных.



Очень неплохо было бы наглухо запечатать форму белых. Но у них имеются пункты миаи - «a» и «b» для выскока. Поэтому становится ясно, что черным хорошо бы успокоить свою форму в углу приемом хираки, например, ч.1. Но после ответа б.2 ситуация приобретает скучный характер и оставляет чувство неудовлетворенности.

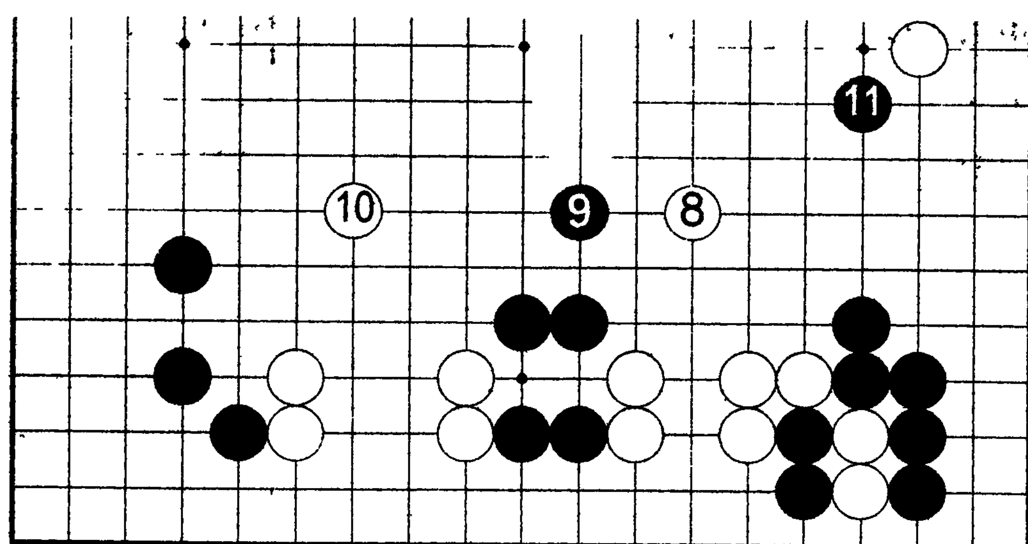


И все-таки для черных лучше всего прогнать белых из этой местности. Как это сделать? Я избрал ход ч.1. Он оказался тэсудзи. Можно было играть и «a» - хасами и «b» - ханэ, но на любой из этих ходов черных белые ответили бы в пункт «1» с получением в дальнейшем глаза.



Против хода ч.1 белые идут на жертву двух своих камней - б.2. Это тоже тэсудзи. Но, посмотрите, белые остались без глаз. Теперь им ничего не остаётся:, как бежать в центр. А за это ещё заплатить двумя отданными камнями?! Ясно, что атака у черных удалась.

Ключевые моменты атаки и защиты.



Не имея глаз, белые вынуждены бежать - б.8. В этой обстановке черные могут спокойно и, дружно обняв двух попутчиков слева и справа, отправляться в путешествие - ч.9. Проблема с камнями на правой стороне у них решена и больше не вызывает никаких беспокойств.

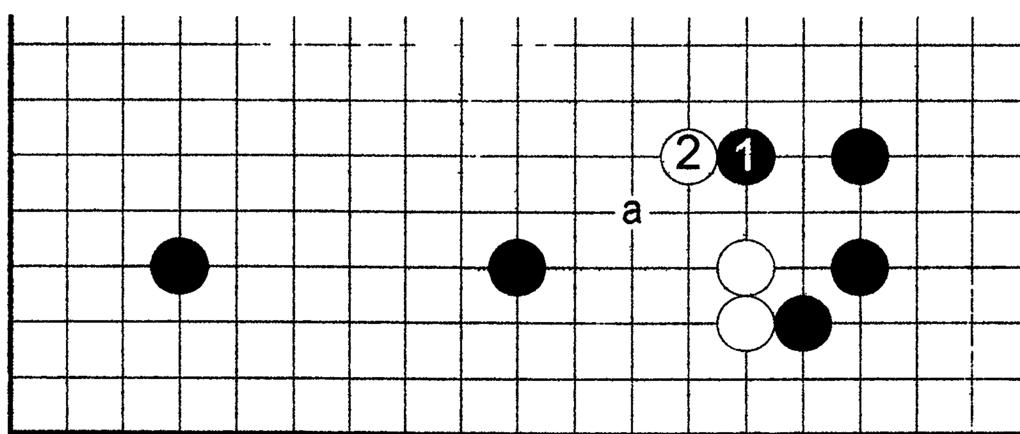
2. Срочное место в атаке и защите.

«Срочное место партнера - моё срочное место» - так говорится в пословице. Действительно, в игре очень часто бывают случаи, когда срочный пункт атаки совпадает с таким же неотложным пунктом защиты.

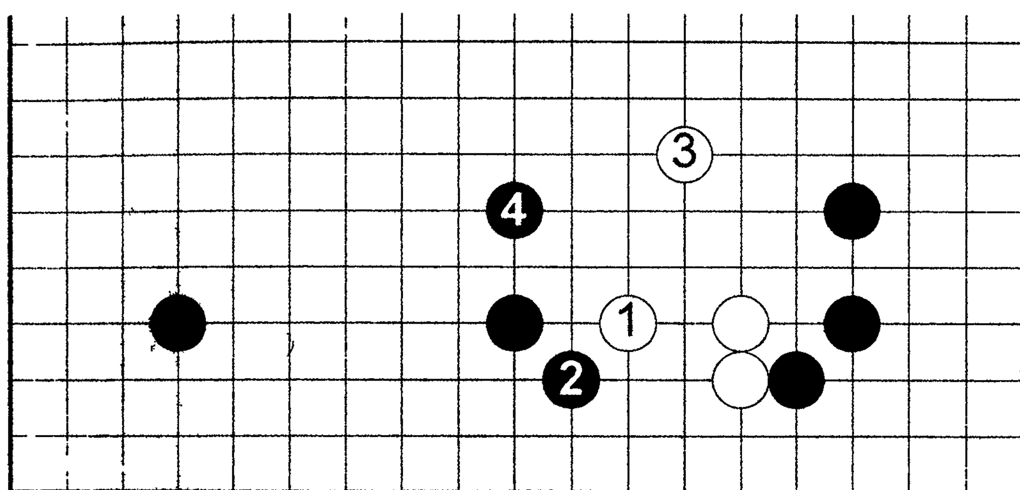
В го помимо главной цели - получение огороженных очков, существует не менее важная часть - сикацу (жизнь и смерть)* камней. Для получения заявки на очки существует понятие «оба» (большое, внушительное, значительное место)*, а в системе сикацу главное внимание надо обращать на срочные пункты (кюба)* или как ещё называют их срочное место (кюсё)*.

Пословица, звучащая как, «кюба важнее оба» сама говорит за себя. Механизм получения очков за счет захвата групп камней требует особого внимания во время игры. Да и как не иначе, чем видеть красоту атаки или ловкую защиту игроков, захваченных этим упоительным процессом.

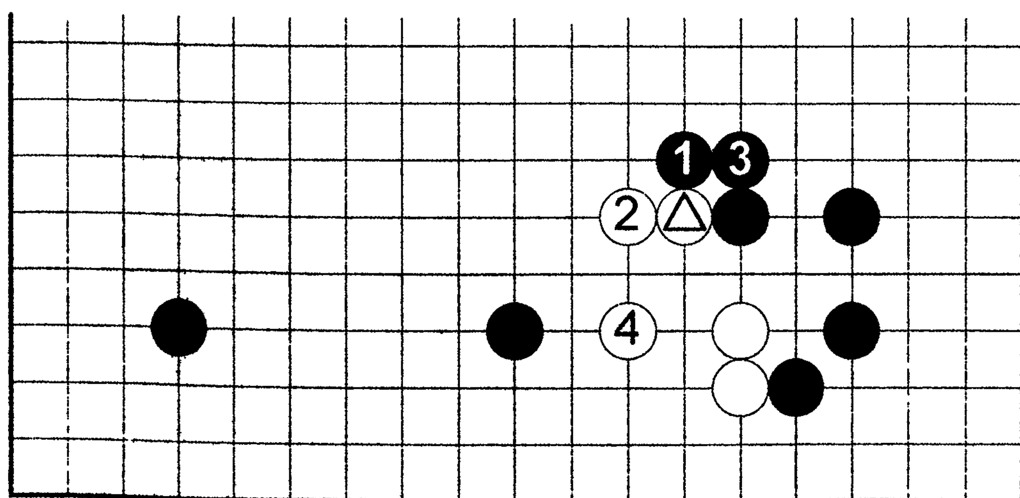
Форма 1.



Ч.1 - боси - хороший пункт атаки. Часто можно видеть ответ б.2, но этот путь проблематичен. Обычно здесь играют «а» - кэйма. Давайте посмотрим, как черные могут развить свою атаку.

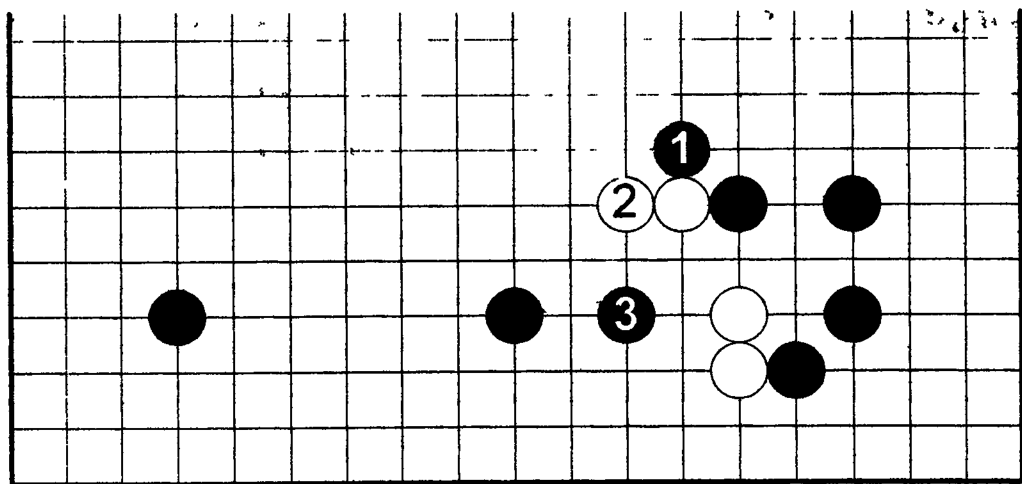


Вообще-то белым не рекомендуется в этой обстановке игнорировать защитой - б.1. Далее обычный путь может получиться следующим - ч.2, 4. Конечно, бывают ситуации когда в позиции необходимо захватить совершенно безотлагательный пункт и допускать тэнуки (пропуск хода)* в представленном случае. Тогда, естественно, может последовать атака, что и произошло в разбираемом примере.

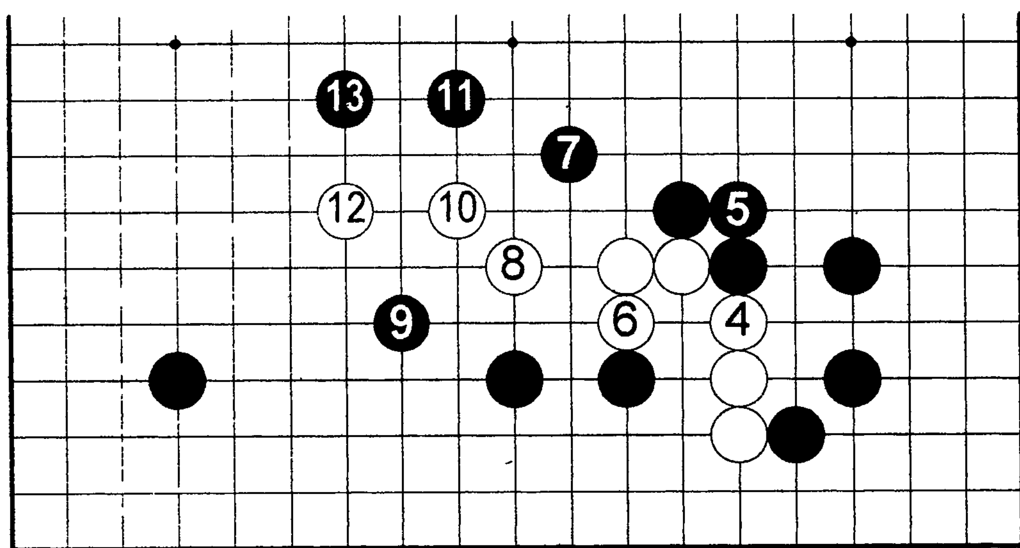


Итак, вернемся к нашей форме. На ход цукэ белых - △ черные ставят ханэ - ч.1 и после ноби - б.2 соединяются ч.3. Это классический обмен ходами и он вам хорошо известен. Формы с обеих сторон хорошо сработаны, но выглядит этот путь слишком мягким. Но самое главное событие состоит в другом - это захват белыми срочного места (кюсё) для защиты формы - б.4! Что-то у черных упущено. Что?

Ключевые моменты атаки и защиты.

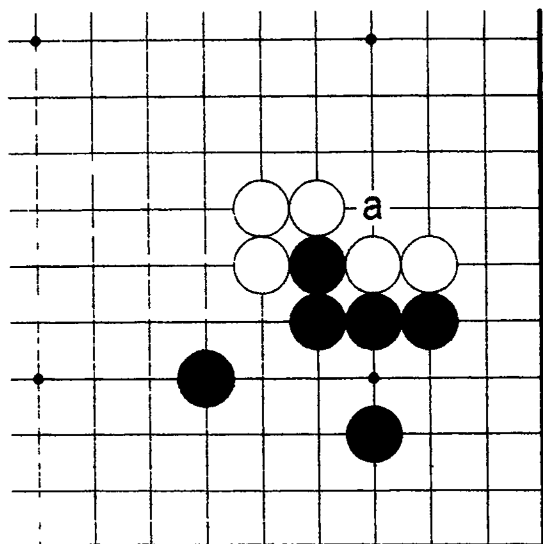


На ход б.2 единственно правильный путь черных - захват срочного места - ч.3. Это важный атакующий пункт и теперь форма белых не избежит уродства. Но более важно то, что у белых в этом месте не может появиться глаза. Дальнейшая игра при получении данного продукта ясна. Итак, главное, что надо понять, это - пункт «3» - важный пункт в системе атаки и защиты.

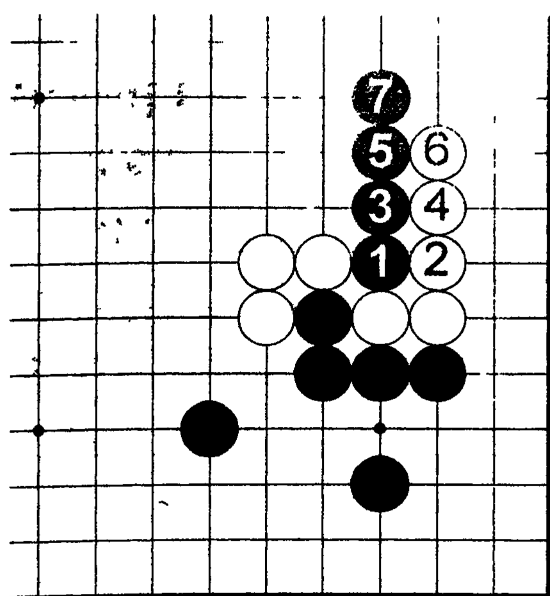


Далее, белые скорее всего отыграют ходами б.4, 6. Остальной путь борьбы может выглядеть примерно так, как показано на диаграмме. Как видите белые не могут избежать атаки и вынуждены бежать туда, куда направит их неприятель. Трудно надеяться, что такая разбитая форма белых может принести удовлетворение её обладателю.

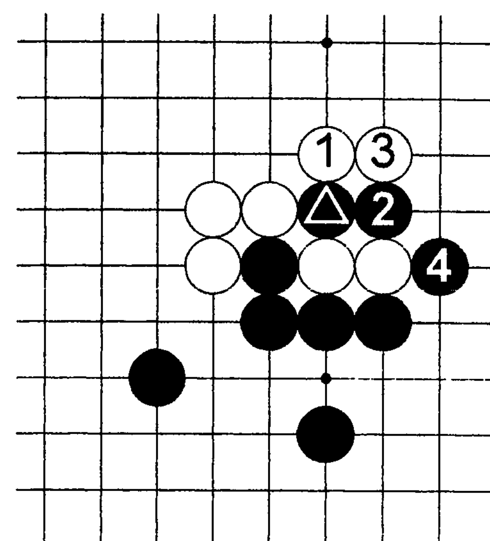
Форма 2.



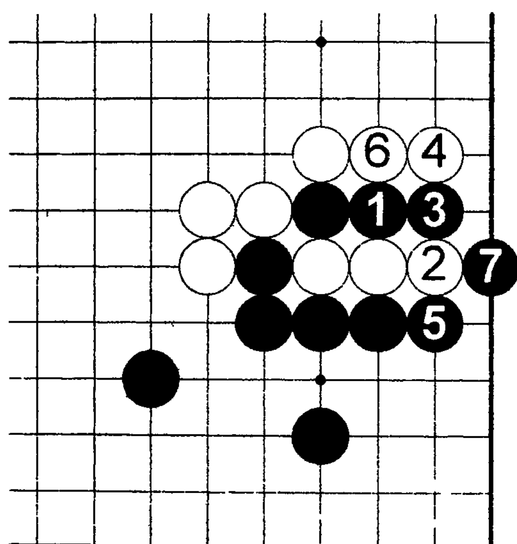
Здесь ход черных и у них имеется приятная возможность приступить к атаке белой формы. Конечно, первое, что бросается в глаза - это пункт разрезания - «а». Но можно ли подорвать форму белых прямым разрезанием?



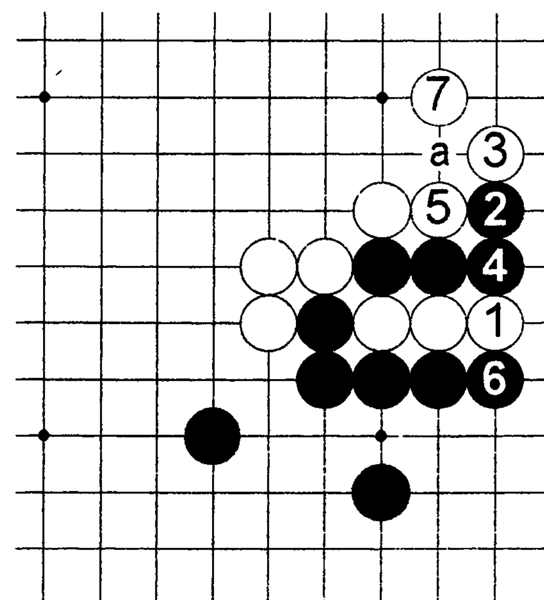
Путь прямого разрезания с целью захвата двух белых камней - ч.1 - плохое решение. Конечно, если белые начнут алчно спасать свою «двушку» - б.2 и далее, то «искусство» игры белых не далеко ушло от «мастерства» черных.



Б.1 - атэ, готовое принести в жертву два камня - хорошее решение. Этот путь белых открыто говорит о том, что черные совершили оплошность, играя в пункт ▲. Но далее уже белые ходом б.3 играют не точно.

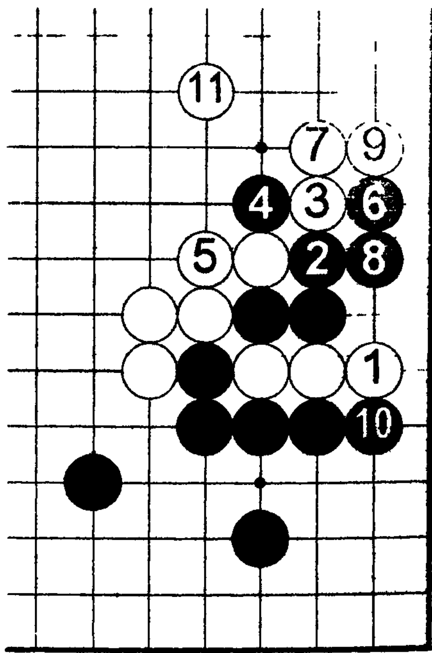


На атэ ч.1 белые вытягиваются - б.2 - нови. Это ни что иное, как сутэиси тэсудзи (ловкая жертва камней)*. Если далее следует ч.3, то у белых просто - б.4. И после хода б.6 у белых образуется неплохая сила (ацуми) без потери темпа. Однако, на практике вы не встретите у хорошего игрока ход ч.3 - он, конечно, сыграет по-другому.



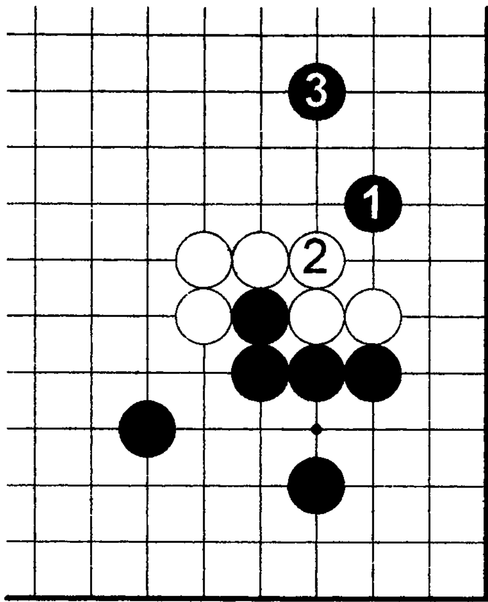
Ход косуми - ч.2 - тэсудзи. Этот ловкий ход отбирает темп у белых - ход б.7 необходимая защита от разрезания в пункте «а». Сравните последние две диаграммы - прекрасный образец перехвата темпа.

Ключевые моменты атаки и защиты.

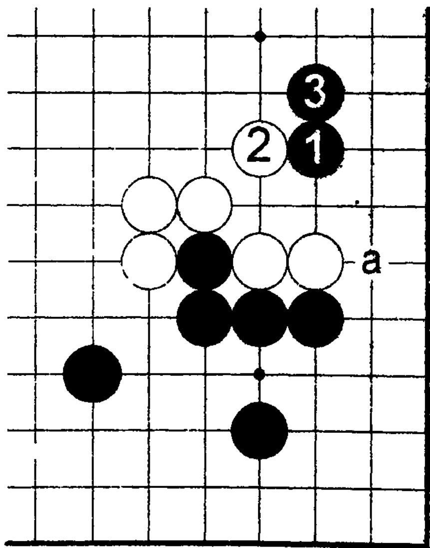


В случае игры черных ч.2 белым необходимо знать, что ход б.3 для них важный. И после варианта игры до хода б.11 белые могут быть довольны результатом, получив хорошую внешнюю силу.

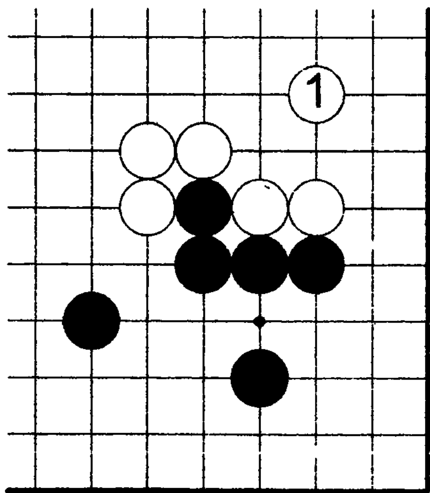
Однако пора сказать и о правильной атаке черных на эту форму неприятеля.



Ход ч.1 - срочное атакующее место. Если последует б.2, тогда после хода ч.3 хорошо видно, как форма белых, не имеющая глазной формы находится в очень неприятном положении. Отдача же двух белых камней ничего белым не принесет хорошего, скорее сильный угол черных получит свободный выход на сторону.



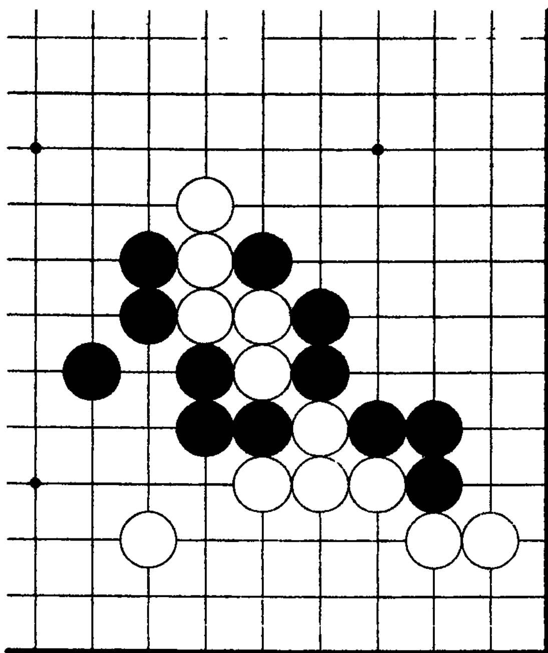
Если белые отвечают б.2, тогда у черных есть ход ч.3. После такого обмена ходами у черных появляется приятная возможность соединить камни через пункт «а» и вывести сильный угол на правую сторону.



После разбора вариантов атаки белых камней становится совершенно ясно, что в случае возможности белых защититься наиболее благополучную форму можно получить ходом б.1 - «срочное место партнера - моё срочное место». И хотя по стоимости этот ход не высок, но по важности - может оказаться бесценным.

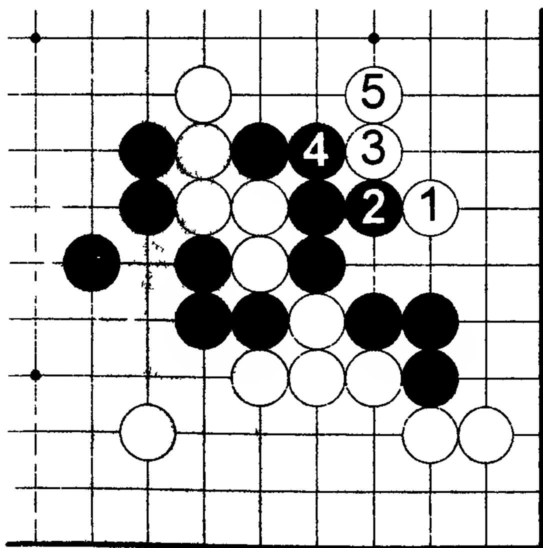
Глава 2.

Форма 3.

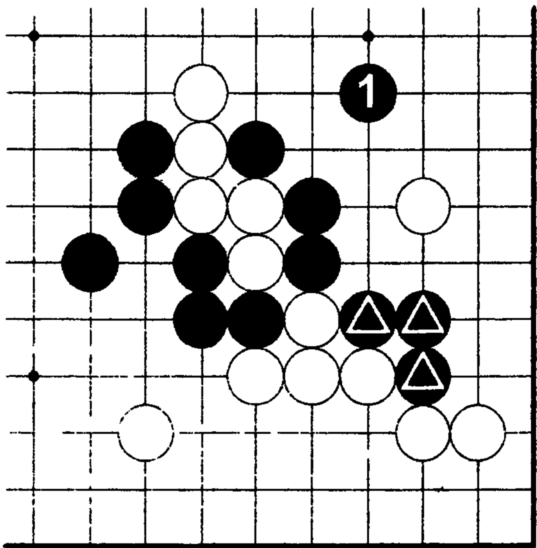


На правой стороне расположены черные камни, а в центре - слабая форма белых. Не сложно догадаться о том, что белым надо найти путь атаки на форму черных. Именно сейчас **очередь хода за белыми**.

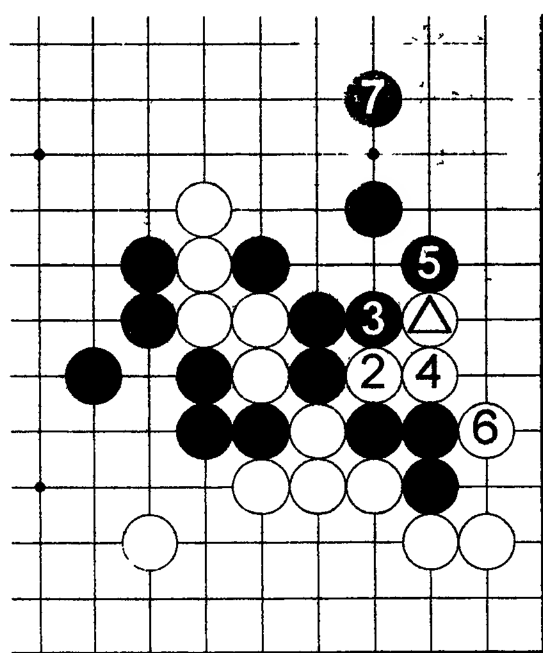
Как вы думаете, какой пункт атаки и защиты в этой форме самый лучший? Обдумайте этот вопрос не спеша.



С первого взгляда кажется, что пункт б.1 - самый сильный, но .... В действительности это не так. Конечно, если смотреть на этот ход эгоистично и ждать от черных игру, показанную на этой диаграмме - ч.2 - б.5, то самомнение белых может и утвердиться.



Лучший ответ черных - это, конечно, ч.1. Черные настроены на атаку белых камней в центре. А временная жертва камней ▲ (так называемое «касуиси»)* никак не может считаться ошибкой.

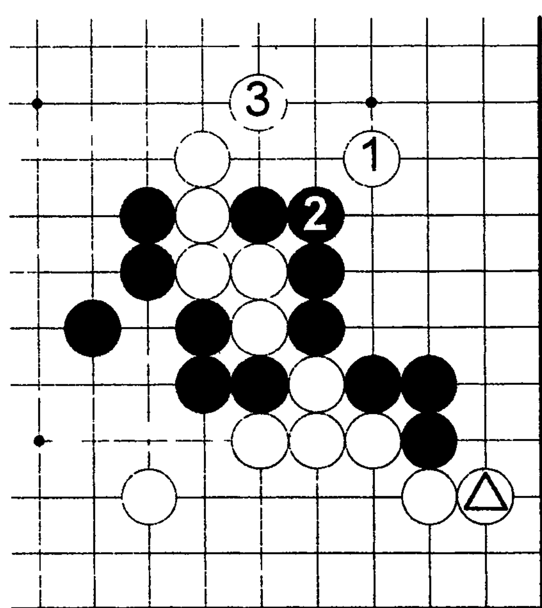


После разрезающего хода б.2 черные с благодарностью отдают свои три камня (это уже не касуиси, а сутэиси - прямая жертва камней)* и после хода ч.7, как бы разгибают спину, сбросив с себя тяжелую ношу.

Нельзя отрицать, что белые получили не плохое богатство на правой стороне - территория у них увеличилась значительно.

Что же получили черные взамен отданных трех камней? Вопрос не сложный. Центральные камни белых лишились шанса продвинуться к правой стороне (она теперь занята прочно черными) и вынуждены плавать в центре.

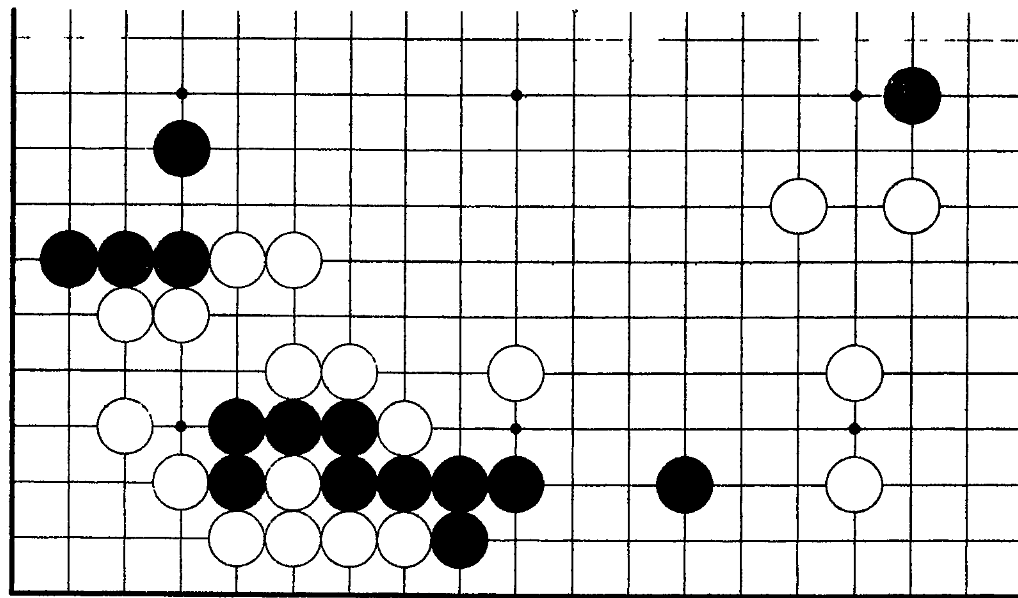
Спору нет, что если бы три камня черных белые захватили в стадии ёсэ, то этот путь признался бы крупным успехом. В стадии же тюбан путь белых в пункт △ никак нельзя назвать крупным успехом. Важный атакующий пункт между такими слабыми формами чаще всего находится на границе столкновения этих форм. Посмотрите на следующую диаграмму.



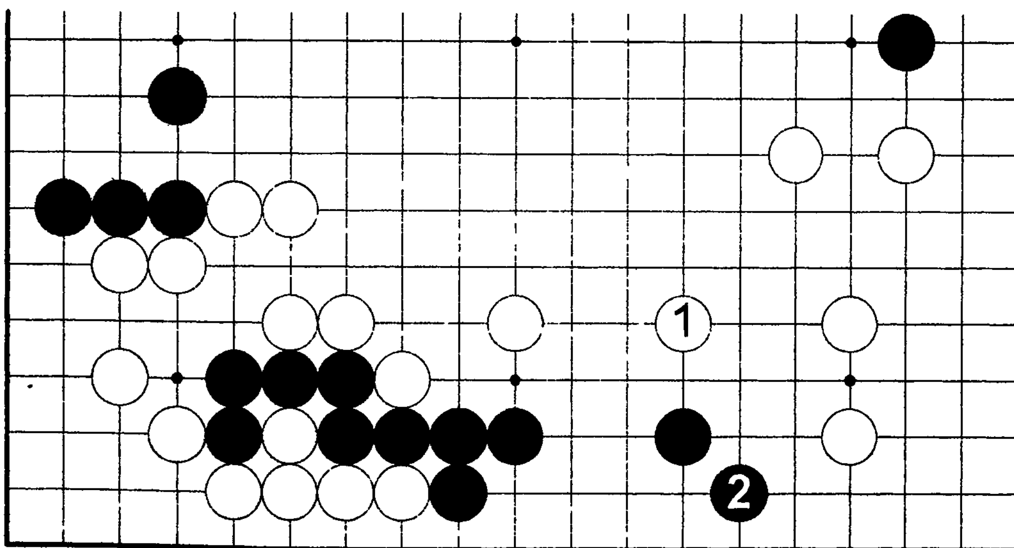
Б.1 - срочное место (кюсё)* в данной обстановке. Если последует ч.2, то ответ б.3 просится сам. Посмотрите, черные камни попали под сокрушительную атаку белых. Здесь у белых вступает в борьбу и дремавший до этого камень △ - это заслуга того же хода б.1. Ситуация перевернулась с головы на ноги, и черные стоят перед сложной проблемой - поиск двух глаз.

А как там слабые камни белых в центре? Ах, да! Мы как-то о них совсем забыли. А разве они были слабыми? Кто сказал, что они были слабыми?!

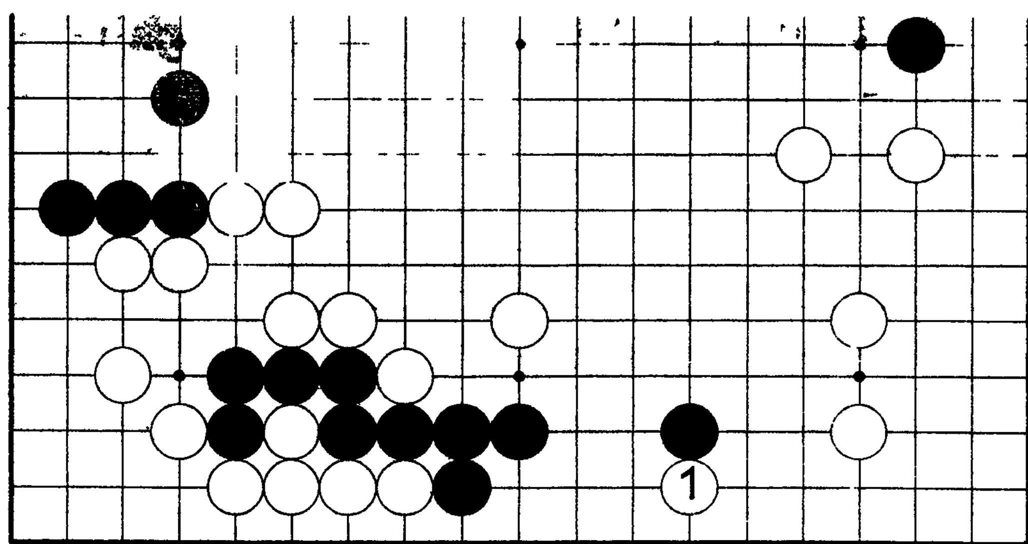
Форма 4.



Согласитесь, что на нижней стороне у **белых** существует важный пункт атаки. Многим игрокам поиск этого пункта (прекрасное тэсудзи) может показаться сложным, но практика показывает, что увидев один раз какой-либо красивый прием, его трудно, вот так запросто, забыть. Однако я не стану его показывать немедленно, а поговорю с вами сначала немного о другом в этой позиции.

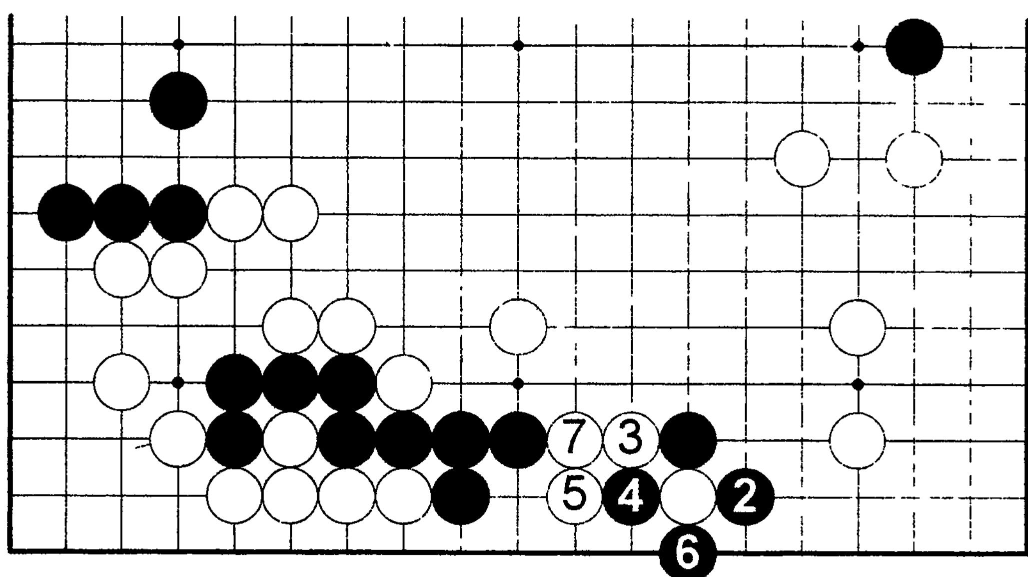


Если подходить к данной проблеме попростому, то ход б.1 - боси может оказаться интересным, не правда ли? На практике часто так и играют, получая некоторый стратегический выигрыш. Далее, черные срочно укрепляют форму - ч.2, и всё на этом заканчивается (в локальном смысле).



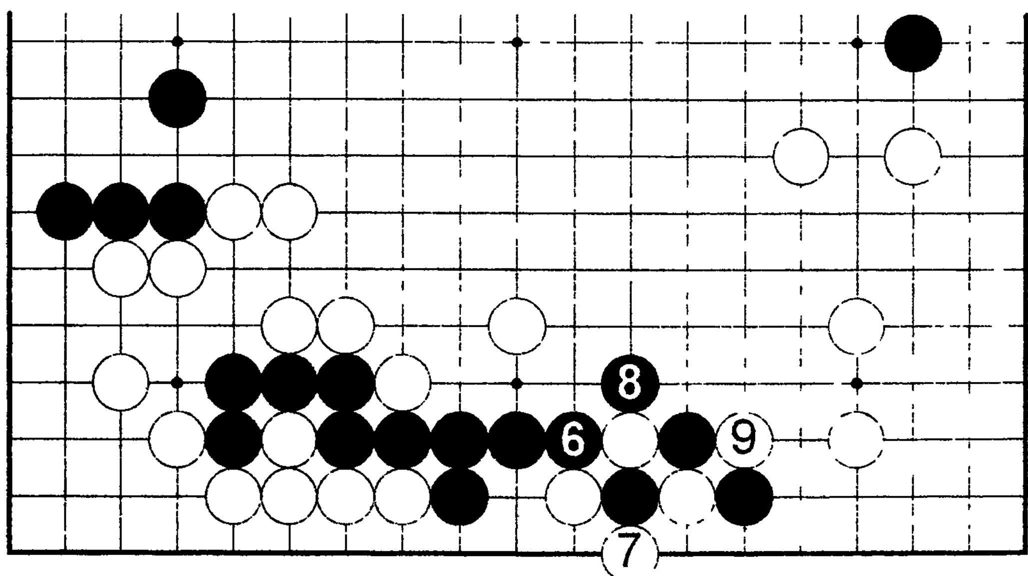
Давайте сыграем в другом стиле - б.1 - ситацукэ. Этот пункт ни что иное, как кюсё - важное место для организации атаки на черные камни; собственно, это уже атака.

С первого взгляда ход кажется фантастическим (не реальным)*, но именно в игре такие жесткие ходы и встречаются. Подумайте, что может произойти далее. Кстати, давайте договоримся о том, что у белых имеются ко-угрозы в достаточном количестве.



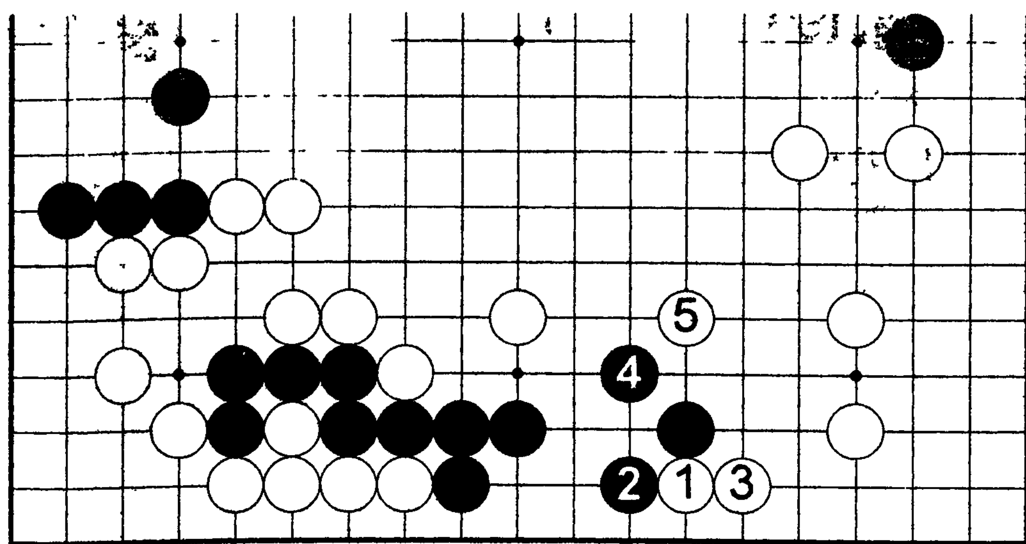
Начнем игру за черных с внешнего осаэ - ч.2. Тогда в дело вступает активное ханэ - б.3. В конце концов драка может закончиться обменом ходами ч.4,6 и б.5,7. Итог этой борьбы для черных оказался плачевным - камни черных разорваны на две части, а та часть, что слева практически прекратила свое существование, как боевая единица.

Однако, давайте вместо хода ч.6 сыграем по-другому.



Ч.6 - разрезание и, если последует б.7, то после ч.8 образуется ни что иное, как ко-борьба. И даже при недостаточном количестве ко-угроз для белых такой путь утикоми считается успехом. Жизнь черных камней висит на волоске, а бегство для них очень затруднительно.

Вот таким способом и создается преимущество в позиции, путь не сложен, но эффективен.



Если последует осаэ с другой стороны - ч.2, то для белых хорошо играть б.3. Далее черным надо защищаться, например, ходом какэ - ч.4. Но в этом варианте атаки и защиты у белых снова отыскивается хороший атакующий пункт - б.5. Короче, черным здесь ещё мучиться и мучиться.

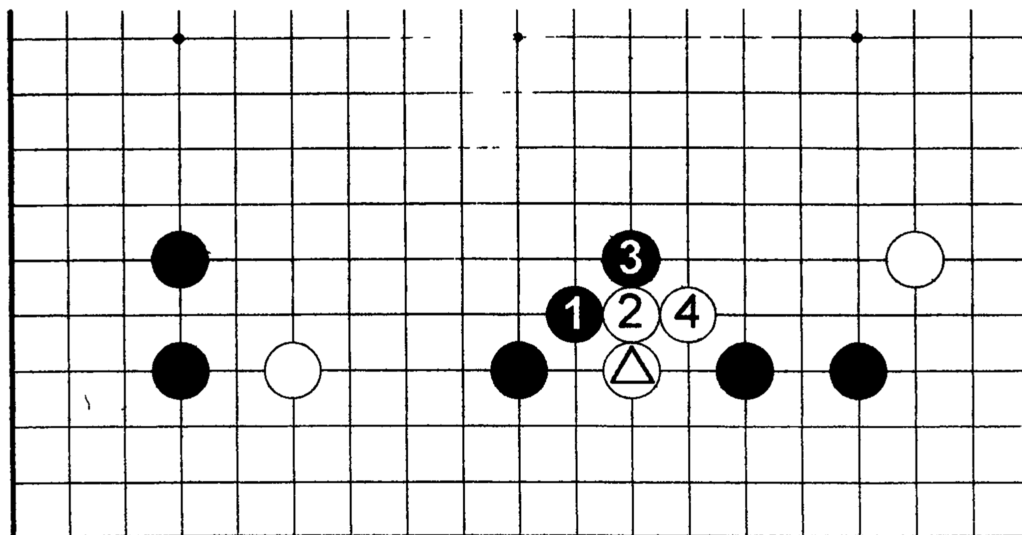
3. Атака на охват.

Опережая партнера по захвату кюсё (важное место)*, атакующий может организовать план на разрушение форм противника. Разумеется, план может быть скрытным, а может быть непосредственным, без секретов. Но в том и другом случае атака на формы проводится с главной целью - захват и уничтожение.

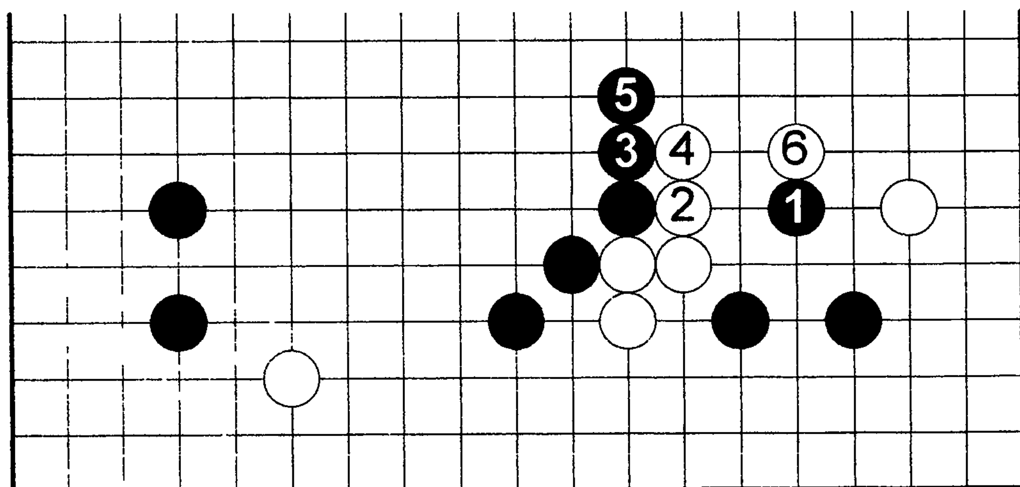
В этой части изложения мы будем говорить о другой цели атакующего. Цель атаки будет заключаться в охвате и грозной блокировке камней (форм) партнера. Этот путь часто приносит больше пользы, чем прямая атака на уничтожение камней. Как говорится, угроза уничтожения, страшнее самого уничтожения.

Блокируя формы противника, можно успешно выключить их из основной борьбы на доске. Поэтому противная сторона нередко вынуждена идти на частичные жертвы, ради получения активной формы в той или иной части доски. Собственно в этом и заключается суть борьбы за получение как локального, так и глобального перевеса в партии. И как раз здесь зарождаются будущие баталии, доходящие до гигантских кровопролитий, стонов, плача и раздирающего душу злорадствующего смеха агрессивного противника.

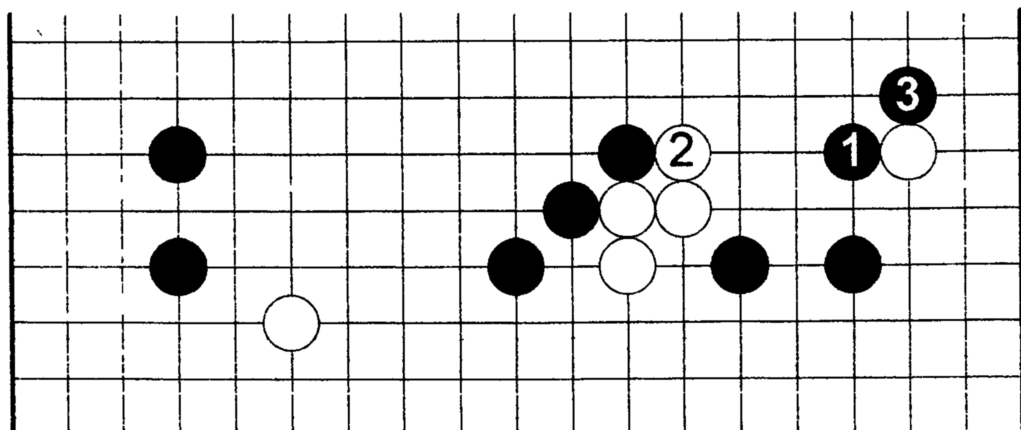
Форма 1.



Вам хорошо известно, что атака ч.1, 3 на камень △ считается жесткой (вспомните ваши ощущения). Далее, белые вытягивают камни ходом б.4 с получением не лучшей формы. Но главный вопрос не в этом, а в том, как нарастить атакующие действия **черным** в этой обстановке. Как видите, атака началась с угрозы блокировки белого камня △ и вот-вот превратится в настоящую бойню.

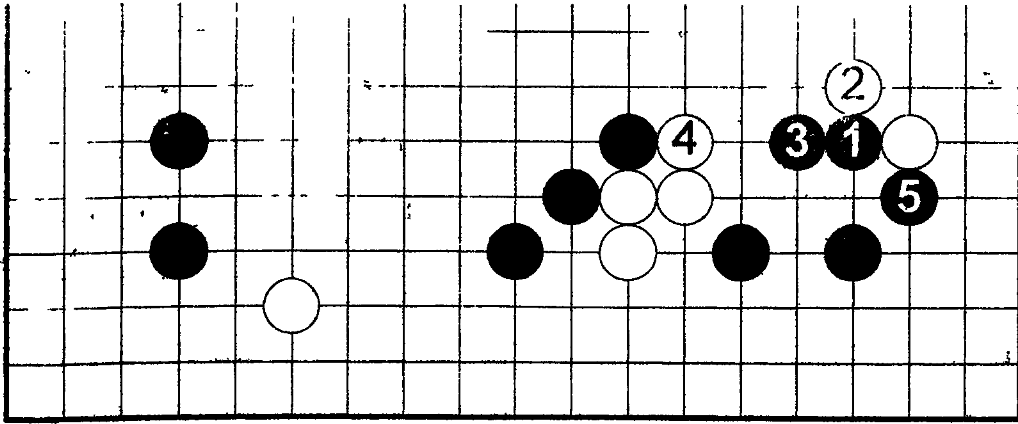


Как вы догадались, позиция взята из игры на гандикапе. Здесь черные дебютную часть атаки провели не плохо и получили многообещающее будущее. Но как вы отнесетесь к следующему ходу - ч.1? Да, это прямая атака на бегущую форму белых. Но после ответа б.2, 4 следует сильное цукэ - б.6; атака у черных захлебнулась.

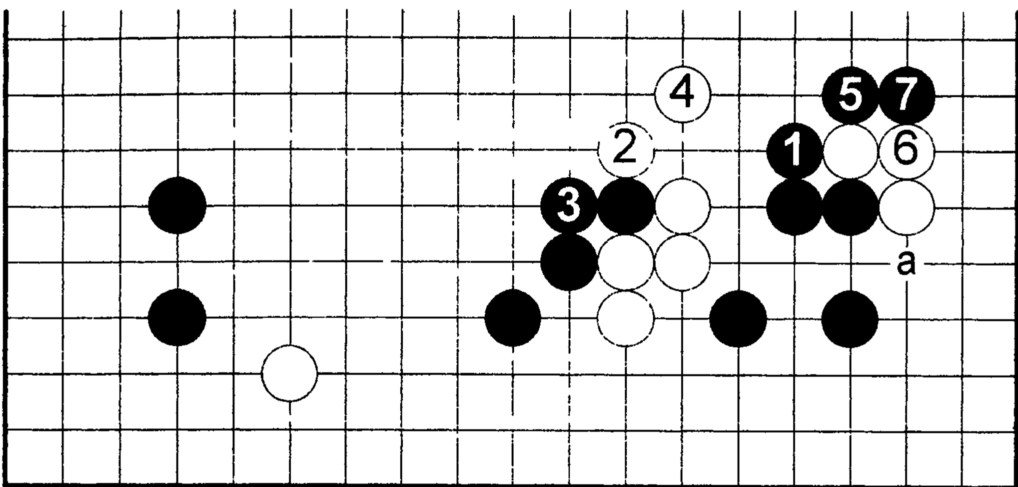


Ч.1 - цукэ. Это - прием, который и называется атака с угрозой охвата (мотарэтэсэмэру)*. Если последует б.2 (белые камни в центре обязаны двигаться дальше), то ответ совершенно ясен – ч.3. Белые вынуждены заплатить за побег в центр.

Глава 2.

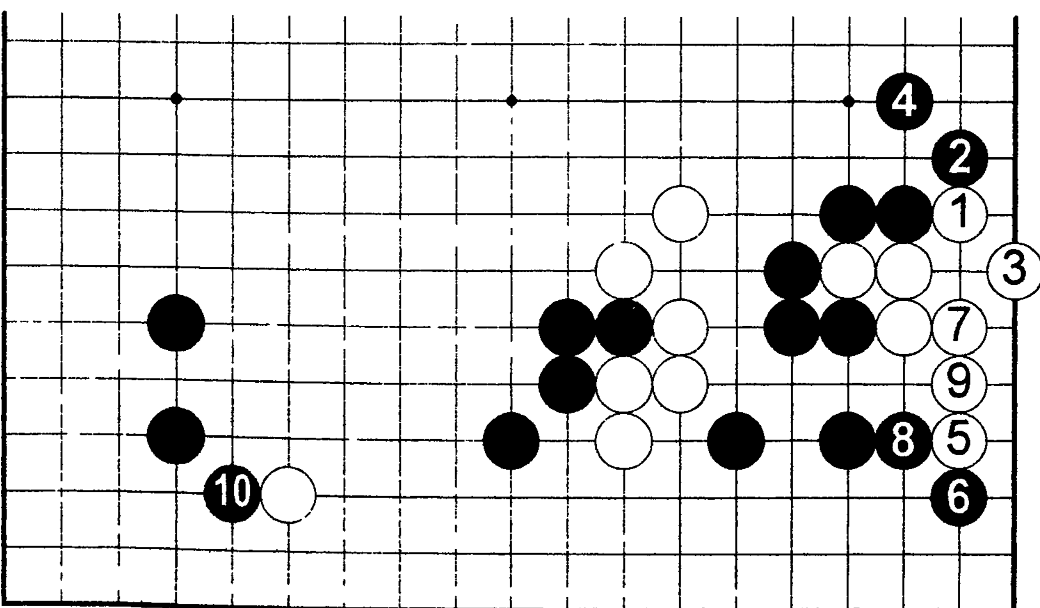


Против угрозы охвата - ч.1 у белых имеется другой путь - б.2, 4. Но после защиты угла - ч.5 черные могут разве остаться не довольными?! Эта плата за бегство их вполне устроит. И все равно белые камни в центре слабы. Но перед белыми возникает и другая проблема - угроза разделения их камней на две части. Вот тогда (если камни разорвут) для белых совсем станет тяжело.



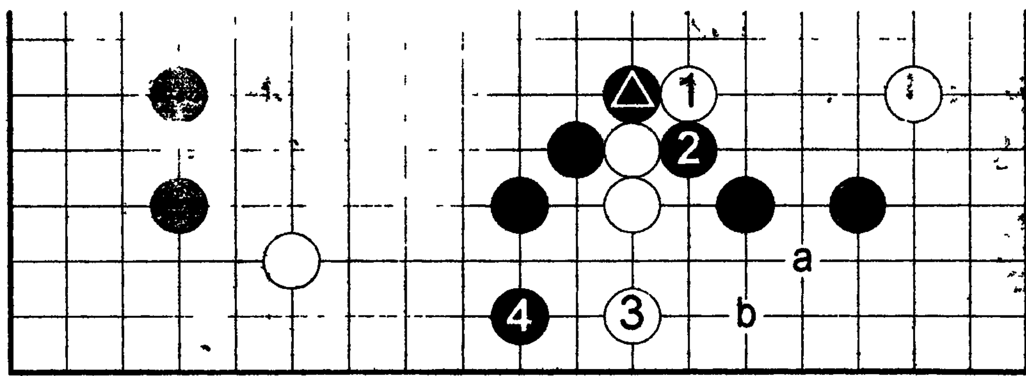
А нельзя ли черным оставить защиту угла (ч.5 на предыдущей диаграмме) и *сразу* ринуться в атаку на разрыв белых камней?

Ход в пункте «а» оставляем и идем на загиб (магари) - ч.1. И как ни пытаются белые избежать жесткой атаки – б.2, 4, черные все равно упорно преследуют белые камни и слева и справа. К тому же ходами ч.5, 7 они придавили белых на правой стороне.



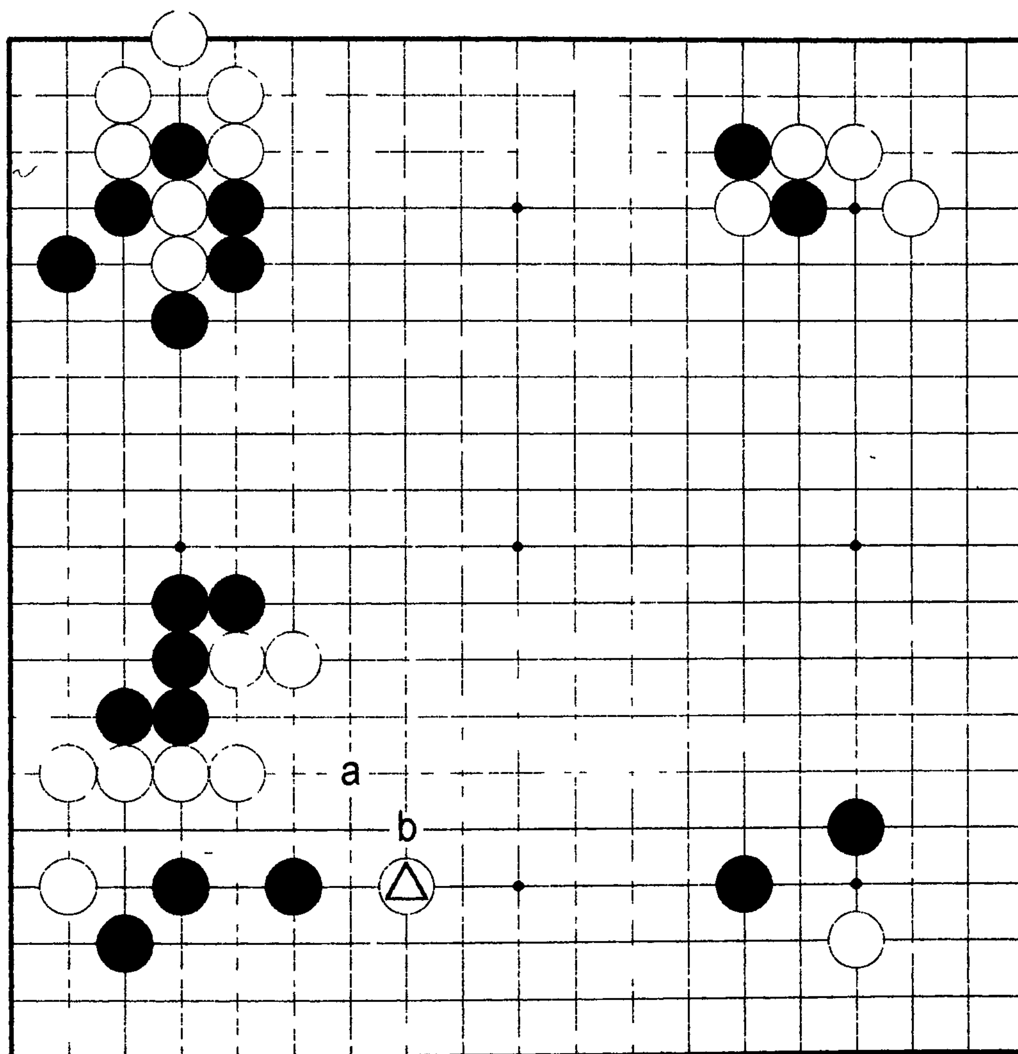
Белые отчаянно идут на выживание - б.1, 3 - какэцуги. Им ничего не остается, как прижаться ко второй линии. Вообще в го этот путь не считается хорошим, но я предлагаю его, чтобы можно было увидеть результат борьбы. После проведения успешной атаки, черные переходят к построению новой сферы влияния активным ходом ч.10.

Ключевые моменты атаки и защиты.



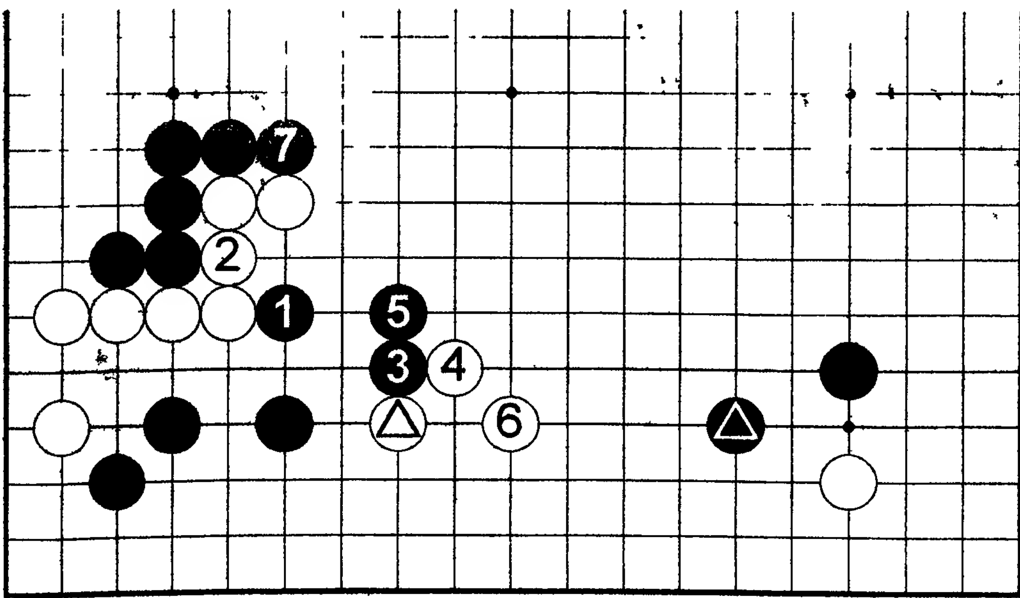
На ход ханэ - ▲ существует игра б.1. Затем следует разрезание - ч.2. Это – путь по дзёсэки, и вам он, наверно, известен. Далее, если белые ставят б.3, то черным резонно ответить ч.4. И хотя после этого у белых появляются удары в пунктах «а» или «b», все равно они не смогут уйти от жестокой атаки черных.

Форма 2.



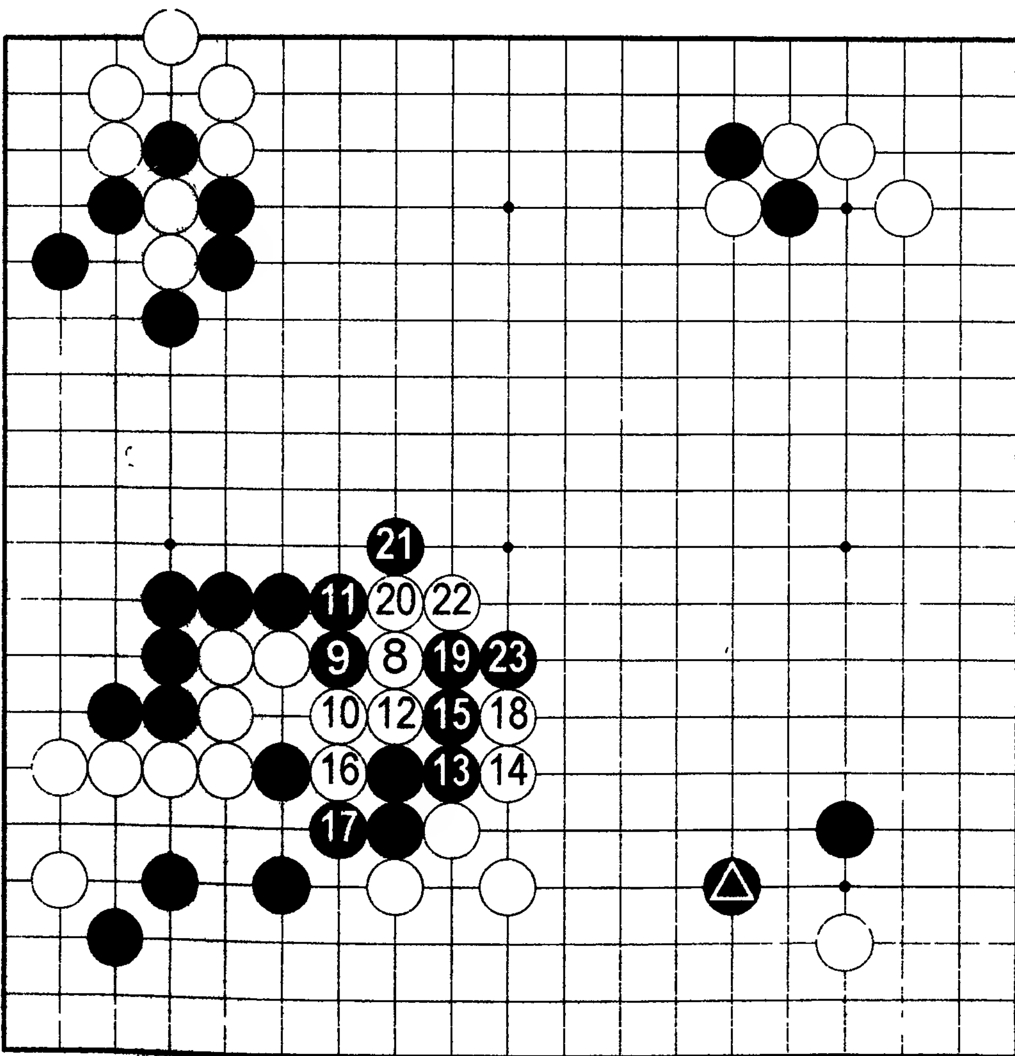
Прием на охват у профи применяется часто. Посмотрите пример из партии профи.

Белые только что поставили камень △. Понятно, что белые, идя на потенциальное разделение черных камней внизу, желают установить некоторый контроль над этими формами черных и всей нижней зоной. Но это решение очень сомнительное. Вместо хода △ белым резоннее было поставить форму - «а», но им не нравился ответ черных - «b» с получением внушительной заявки на большие очки внизу.



Как бы ни укоряли белых за нерезонный ход, но черным надо решать свою задачу - мотарэтэ-сэмэру - найти атаку через охват (дословно, обволакивающая атака)*. Это - ходы ч.1, 3!

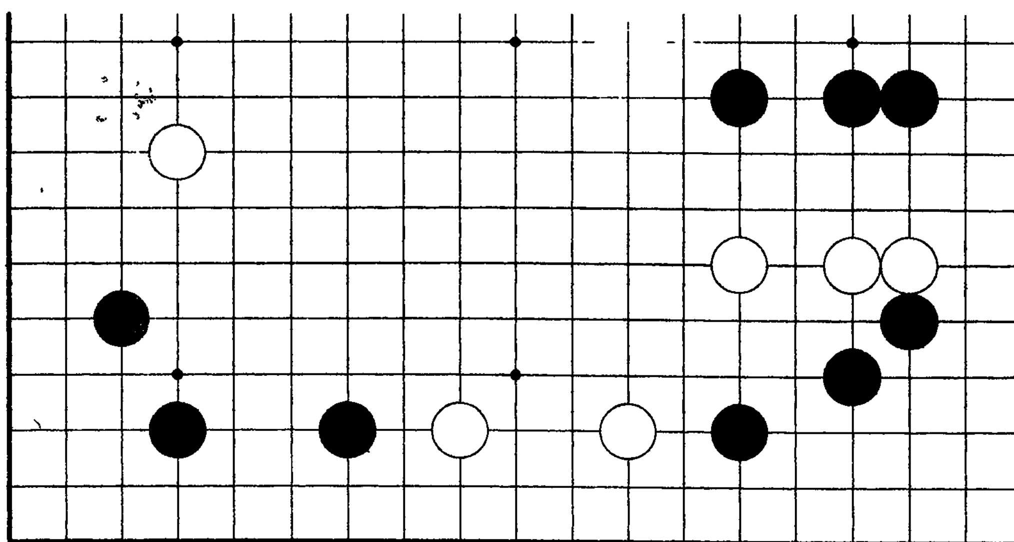
На данном примере, думаю, вам хорошо будет понятен смысл атаки данного типа. Создавая охват белых камней внизу, черные в тоже время атакуют камни белых слева. Здесь белым немыслимо отдавать только что поставленный камень △ и они играют ч.4, 6. Но далее черные наносят более сокрушительный удар - ч.7. И благодаря присутствию камня ▲, черные успешно приступили к атаке разделенных белых камней. Посмотрите на камни ч.1,3,5. Это - карамиката - «острый нож», перерезающий белые формы.



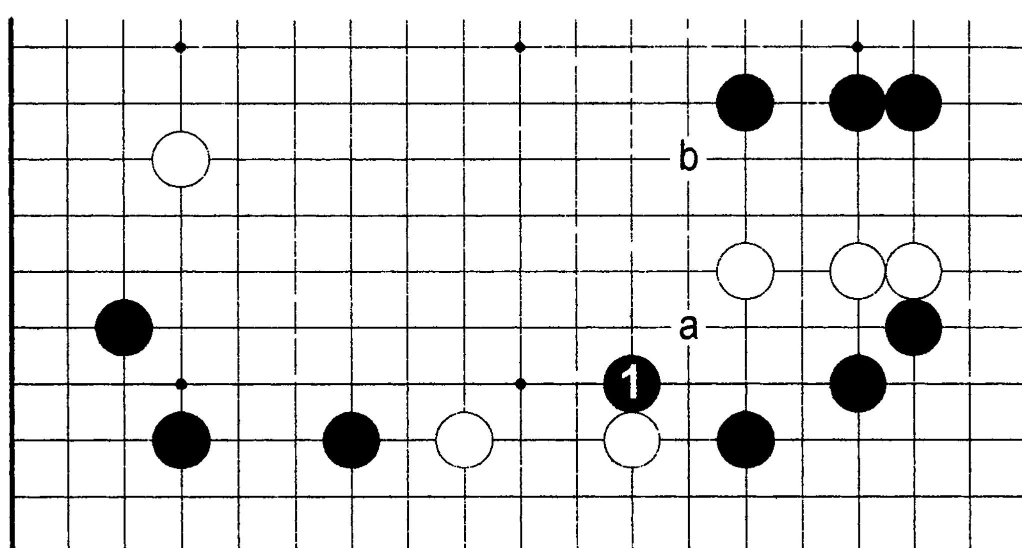
Продолжим рассмотрение этой жестокой атаки. Б.8 - белые бегут, но не могут увернуться он острого ножа черных. Сложный путь на выживание - единственная возможность уйти от поражения. Игра ч.9 - ч.23 наглядно показывает мучительный путь белых. Сокращение возможности спасения белых камней я бы оценил как четыре к одному. А накал борьбы возрос настолько, что не поддается никаким вычислениям. Посмотрите на камень ▲ - это мина, ждущая своей жертвы и готова превратиться в следующее карамиката. Дальнейшую игру нет смысла рассматривать – достаточно того, что вы видите на диаграмме.

Ключевые моменты атаки и защиты.

Форма 3.

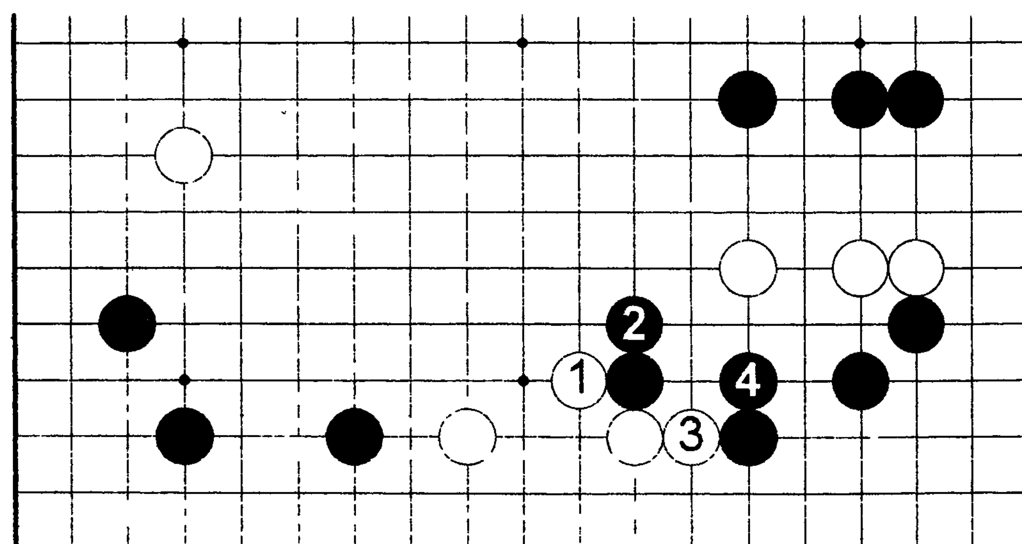


Давайте разберем ещё один (совсем простой) пример на мотарэтэ-сэмэру.



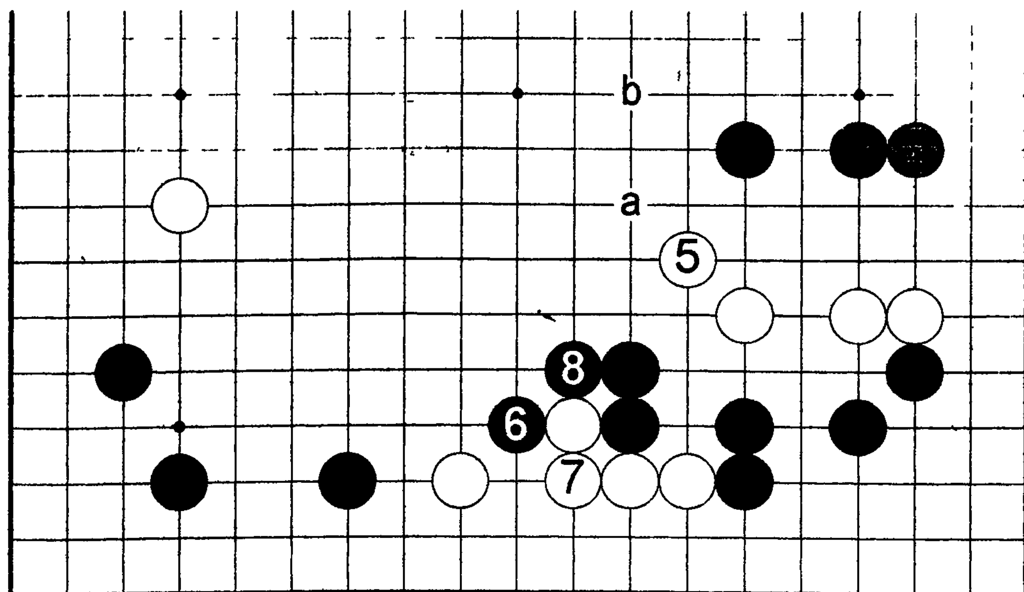
Посмотрите на диаграмму. На ней вы видите две слабые группы белых камней – внизу и справа. Таким расположением противная сторона не может не воспользоваться.

Итак, удар цукэ - ч.1 первый шаг на охват белых камней стоящих внизу. Непосредственное разделение групп атакующим ходом в пункт «а» только даст возможность белым приступить к бегству - б.»b». После такой «атаки» говорить о каких-либо выгодных для черных продолжениях нет смысла.

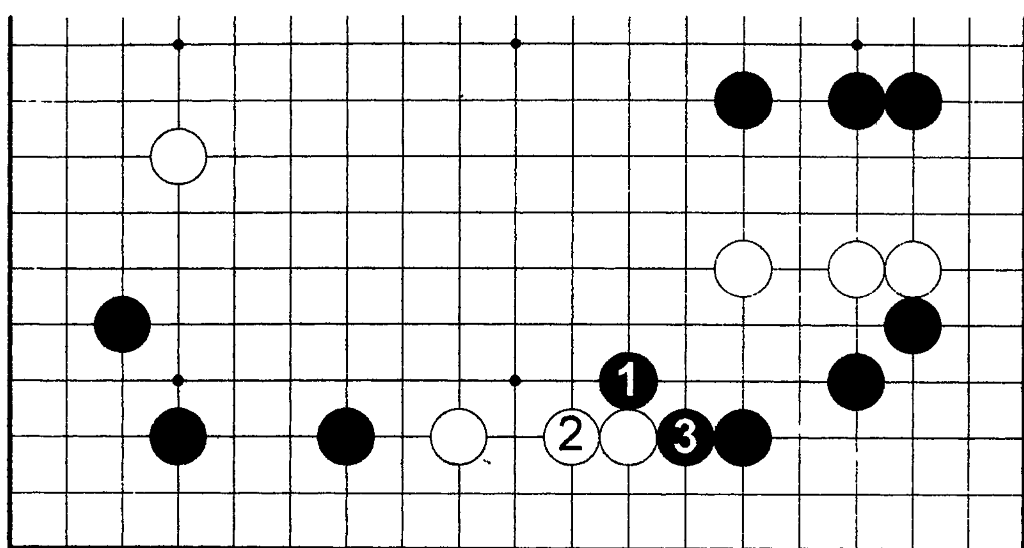


На ханэ - б.1 идет ответ ч.2 - ноби. Это самый простой путь на создание формы и применяется часто. Далее построение формы завершается ходами б.3, ч.4. А теперь посмотрите на три камня белых справа. Произошло ловкое, но не сложное разделение форм. Белые камни оказались в тяжелой ситуации. Вот этот прием атаки через охват и называется мотарэтэсэмэру.

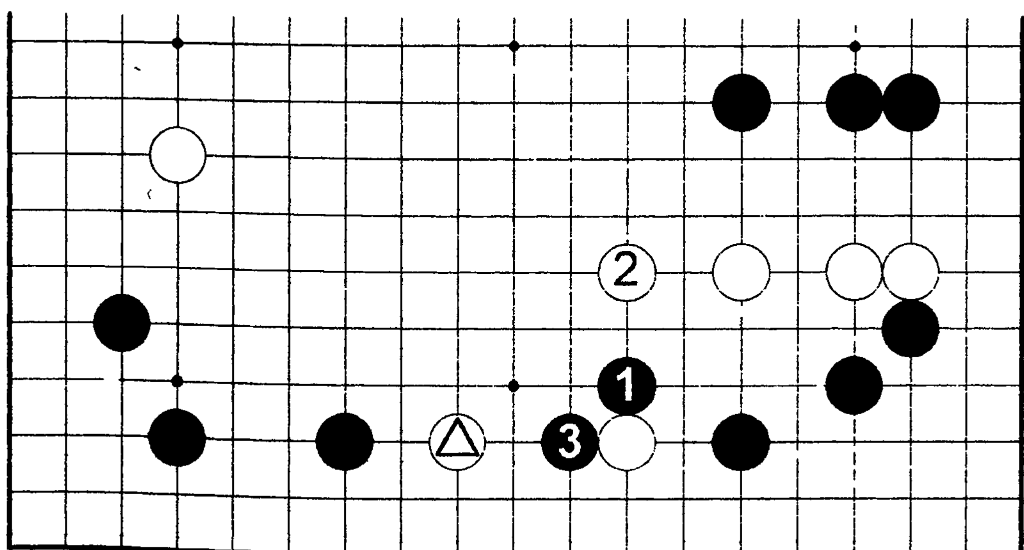
Глава 2.



На бегство белых - б.5 черным достаточно провести несложную атаку ходами ч.6, 8. И теперь, если белые бегут дальше - «a», то черные с удовольствием преследуют их - «b». Задуманный план черных успешно осуществлен. Но посмотрите на белые камни внизу. Они очень слабы и в дальнейшем могут быть атакованы.



На цукэ - ч.1 могут быть и другие ответы. Белые прекрасно понимают, что ходом ч.1 черные готовят мотарэтэсэмэру на их камни справа и соединить сейчас обе группы они не могут. Игра б.2 вполне реальна, но и неторопливое ч.3 вполне устраивает черных. Дело в том, что спокойный обмен этими ходами только с виду кажется мирным. Атака черных не утихла, охотник лишь затаился и выжидает свою жертву.



Если на атаку ч.1 последует простой выскок - б.2, то в этом случае черных вполне устроит ханэ - ч.3. У четырех белых камней нет возможности присоединить к себе камень △, да это и опасно для них. Но согласитесь, что черные ещё не потеряли атакующий потенциал на белые камни справа.

Ключевые моменты атаки и защиты.

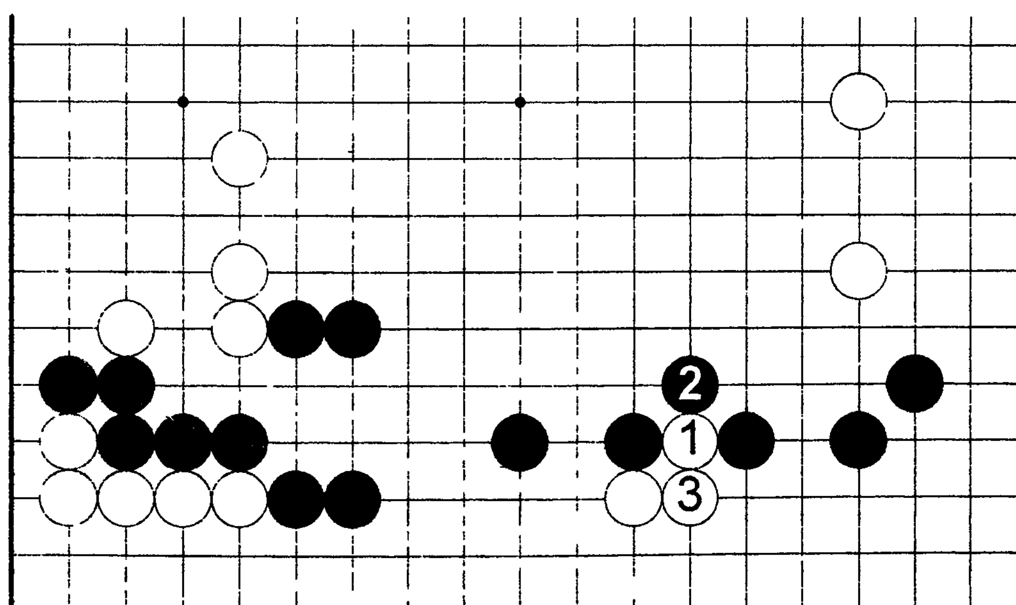
4. Техника «карами».

При атакующих действиях не всегда можно сразу увидеть (получить) плоды атаки. Пример тому – только что показанный способ атаки мотарэтэсэмэру. Там происходило усиление атакующих войск с одной стороны и ослабление (или разделение) войск с другой стороны. Прямого получения прибыли или убытка вам, наверно, как-то и не видно было. Действительно, я говорил лишь о том, что вот, мол, приготовлена угроза уничтожения, или типа «атакующему этой перспективы достаточно» и т. д. Вы можете возразить и требовать приемов приносящих прямую прибыль.

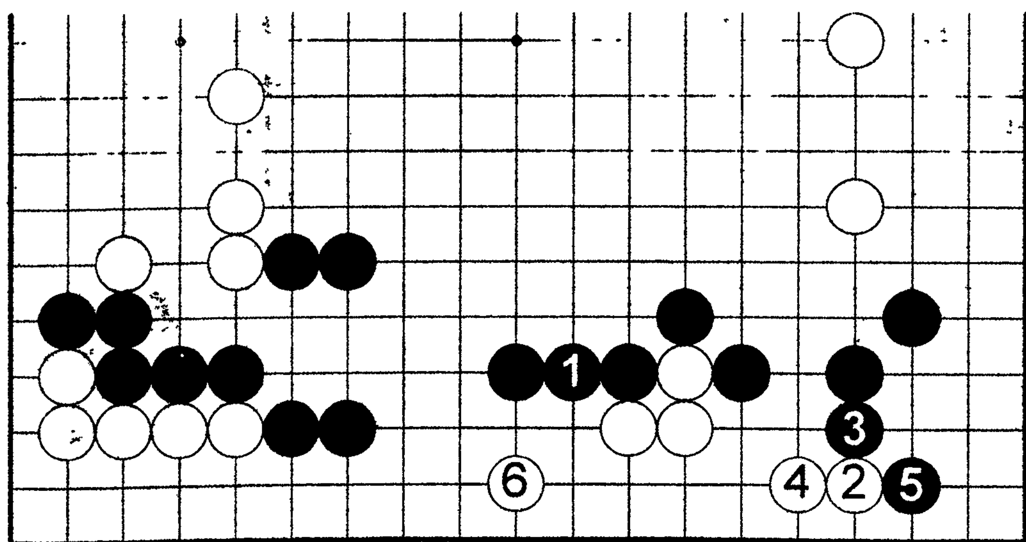
Карами – это вас может устроить. Что это такое? Это жестокая схватка (в основном в ужасно стесненных пространствах) с прямым получением определенных прибылей в виде территории или захвата каких-либо камней, находящихся в округе. Конечно, карами - понятие значительно обширнее, но кое-что из этой техники вы сейчас увидите и поймете.

(«Карами» - термин го - состояние камней на уровне полной блокады и уничтожения. От глагола «карамэру» – хватать, связывать при аресте; проще – арестовывать)*.

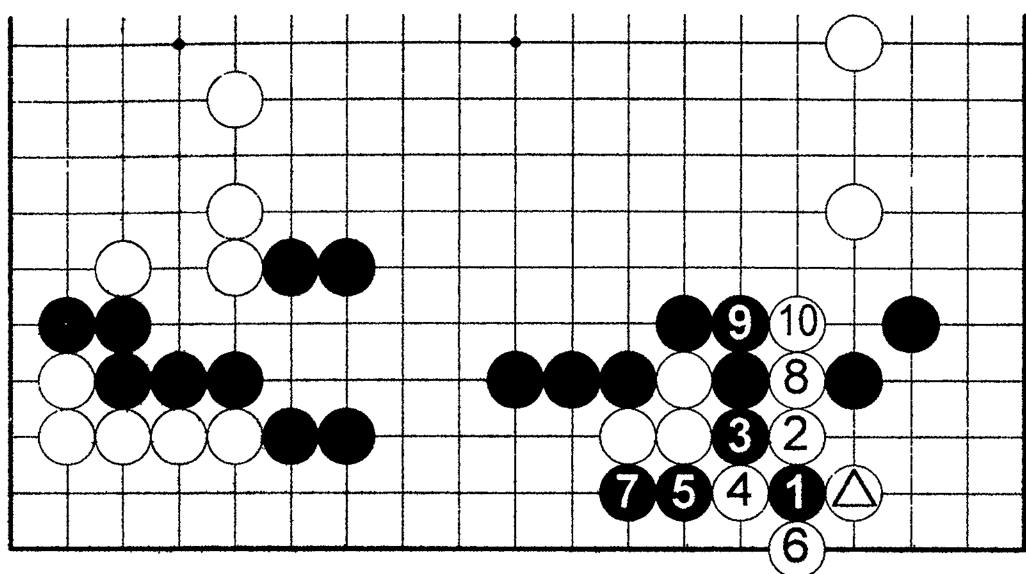
Форма 1.



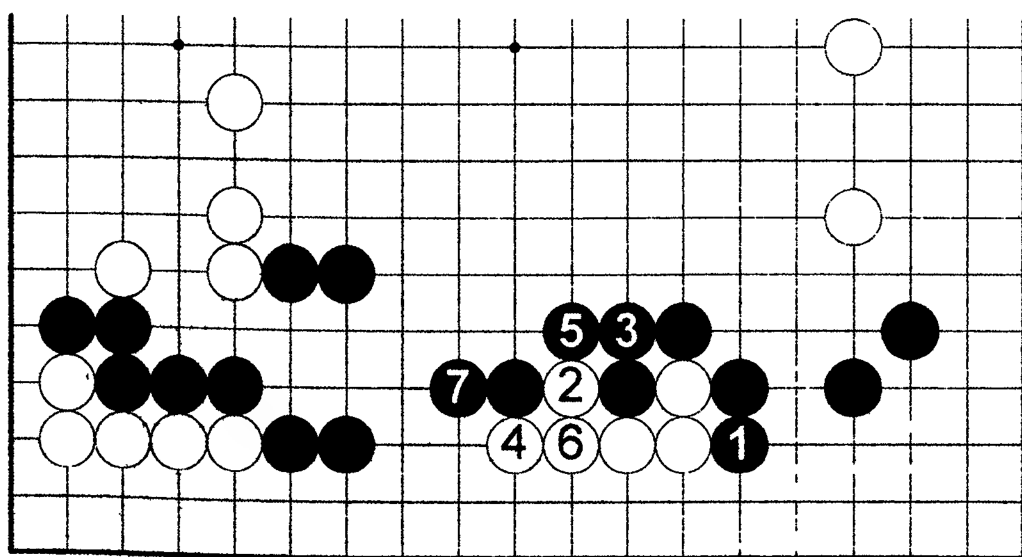
В этом положении камней белые идут на безрассудно смелое б.1, 3. Как же наилучшим образом атаковать **черным** эти три камня?



Прежде, чем атаковать, черные решают укрепить свою форму - ч.1. Перед белыми встает задача – выжить в этих условиях. Конечно, после захвата пункта б.2 с последующим взаимным построением форм белые к ходу б.6 выживают без труда. Но здесь черные совершили ошибку. Ход ч.1 – слишком мягкий ход.



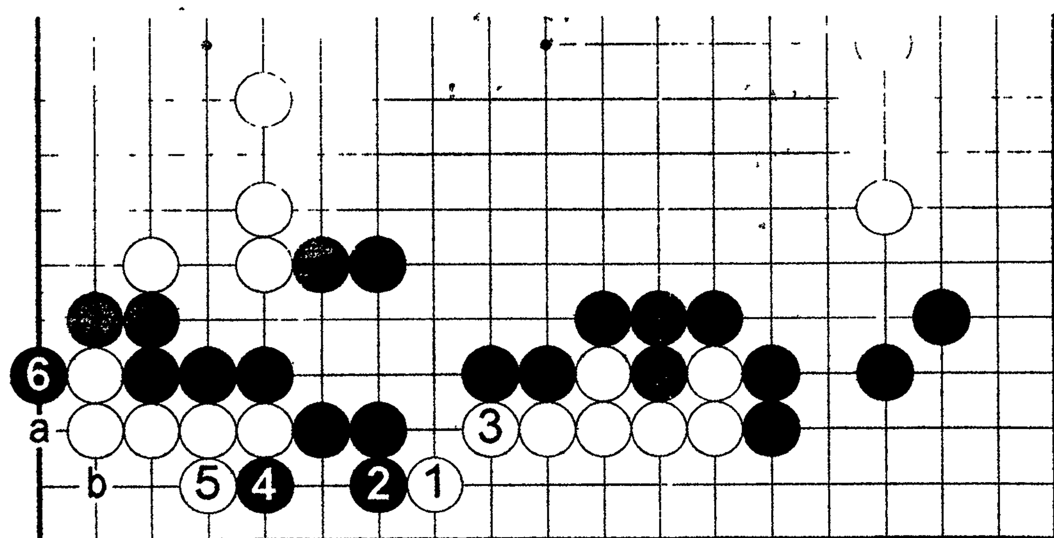
Вы, конечно, догадались о том, что этот пример взят из партии с гандикапом. Вот поэтому черные допустили белых в пункт △ - субэри. Прежде, чем перейти к правильной (изначальной) игре черных, давайте разыграем ещё один вариант борьбы в этой позиции. Против хода △ пусть черные ставят ч.1 - цукэ, стремясь оторвать камень △ от злополучной «трешки». Могу сказать, что это уж совсем грубая ошибка черных. Посмотрите. Ходы б.8 и 10, как змея, вползающая в мирное жилище; потеря угла – катастрофа для черных.



Ход ч.1 - осаэ справа – вот правильный ответ. Важно понять следующее: черным выгодно прогонять белые камни в сторону левого угла. Там стоят белые камни ещё не сформированные окончательно; курс на атаку этих камней в углу прокладывают сами же белые.

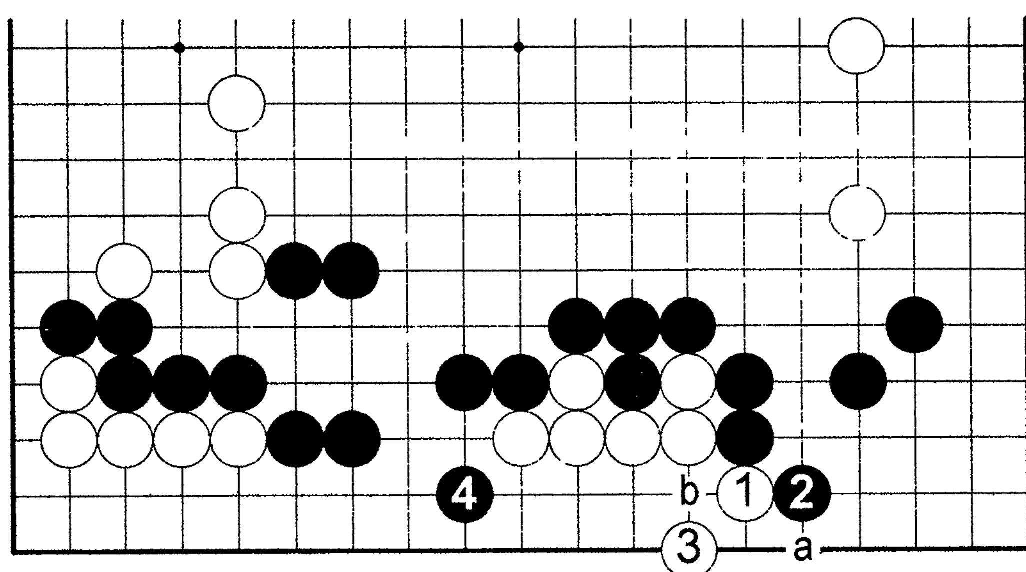
Тем не менее белые начинают движение туда, где свободно – б.2, 4 – приемчик футокоро («лезть в чужой карман»)*.

Ключевые моменты атаки и защиты.



Если белые ставят форму б.1, 3, создавая условия жизни на стороне, тогда черные популярным приемом ч.4, 6 разбивают угол белых. Здесь, если далее пойдет попытка защититься ходом б.«а», то удар ч.»b» окончательно расставляет точки над i.

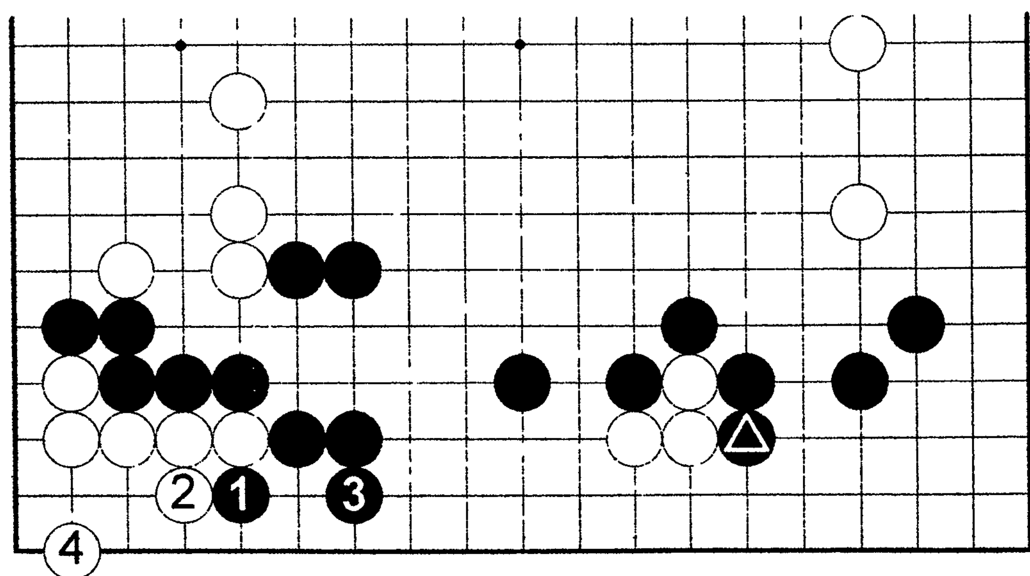
Вы только что были свидетелями демонстрации силы техники карами.



Б.1, 3 - какэцуги – путь сепаратного мира. Однако после простого тоби - ч.4 о выживании не может быть и речи.

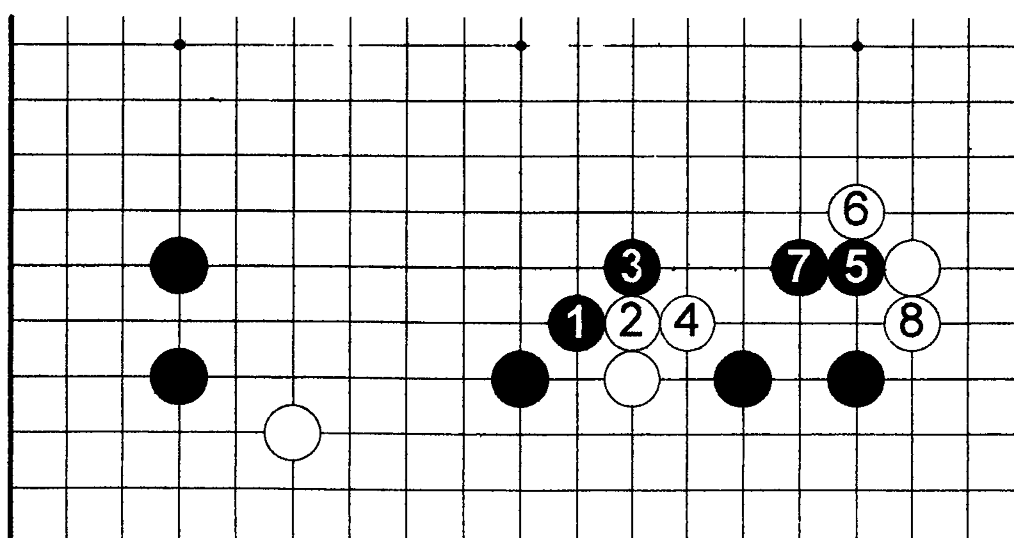
Белые камни толи в углу, толи на стороне – тем или иным путем попали под технику карами. Теперь вы должны хорошо понимать, что внедряясь в зону неприятеля, необходимо в первую очередь поразмыслить – а не попадусь ли я на карами.

В данном примере кто-нибудь может возразить: - но позвольте, вместо хода б.3 можно сыграть «а» - ханэ и после вынужденного ч.»b» организовать ко-борьбу ходом б.«3». Возражений нет, можно, но...

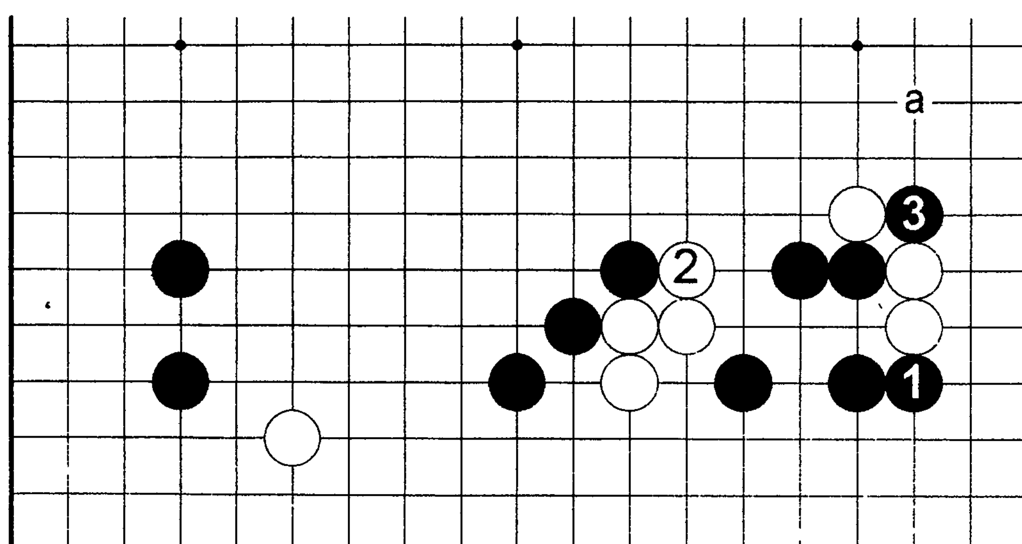


Вспомните про угол. Прежде, чем ставить осаэ - ▲, черные запросто могут отыграть с темпом ч.1 и ч.3, предлагая белым выживать ходом б.4. А после появления камня «3» попробуйте выжить белыми камнями на стороне. Здесь уже разговора о ко-борьбе и быть не может.

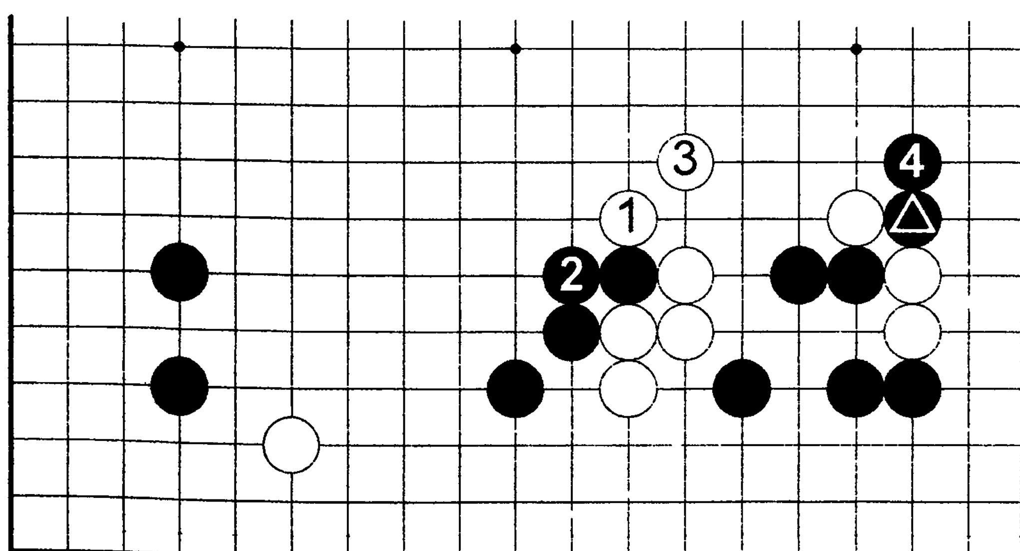
Форма 2.



Помните эту форму из рассказа о мотарэтэсэмэру? Загляните на страницу 61. Там, после цукэноби черных белые решили выбираться центральными камнями на простор. А как бы вы стали играть здесь - против ходов б.6,8? Вы уже немного знакомы с техникой карами. Предлагаю вам пустить её в действие, играя **черными**.



Ч.1 - спокойное осаэ с защитой угла - это право черных. Теперь можно сказать, что пункты «2» и «3» - пункты миаи. А именно, если белые ставят б.2, то черные идут на разрезание - ч.3. Или. Если белые защищают форму справа - ход в пункт «а», то черные накрывают белые камни ходом в пункт «2».



Вот случай, когда белые попадают в ловушку техники карами. Разрезающий камень ▲ поставлен вовремя и становится заглавным во всей этой борьбе. Если белые уходят из блокады - б.1,3, то после хода ч.4 - нобикири черные приобретают реальное богатство на правой стороне, что является ощутимой прибылью.

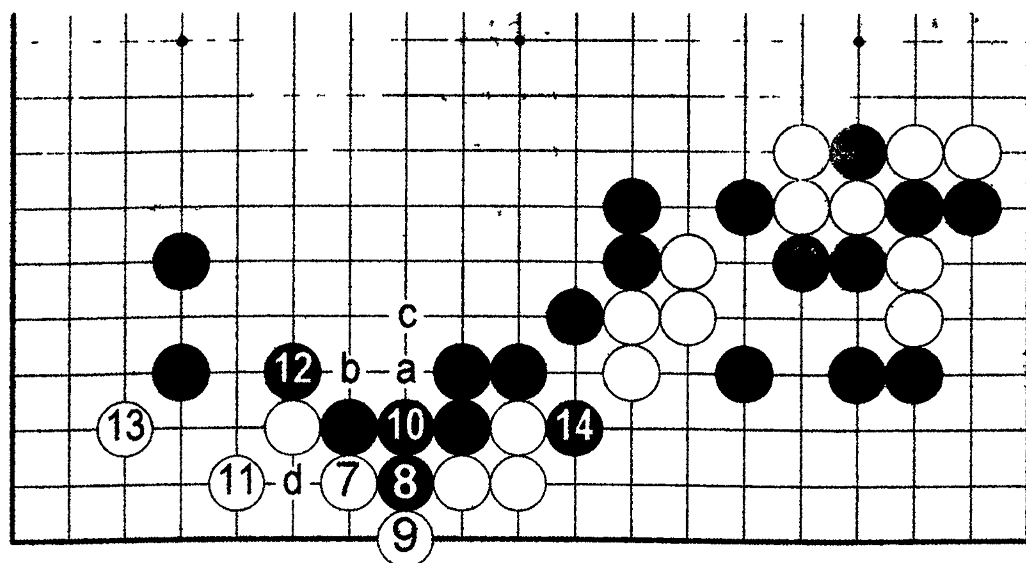
Ключевые моменты атаки и защиты.

Однако здесь может случиться и другое. Совершенно иные задачи возникают после захвата белыми разрезающего камня ▲ ходами б.1, 3. Вот здесь, господа, я и предлагаю вам заняться кропотливым счетом. Во-первых необходимо абсолютно правильно выбрать ход из двух – «a» - атэ или «b» - кири. Выберите, пожалуйста.

Правильным решением будет кири - ч.4. Посмотрите далее точную последовательность ходов от ч.4 до ч.8. Вам, должно быть уже встречалось это ловкое тэсудзи – ч.4, 6. В итоге, белые камни на нижней стороне наглухо перекрыты. Это приятно для черных, не правда ли?

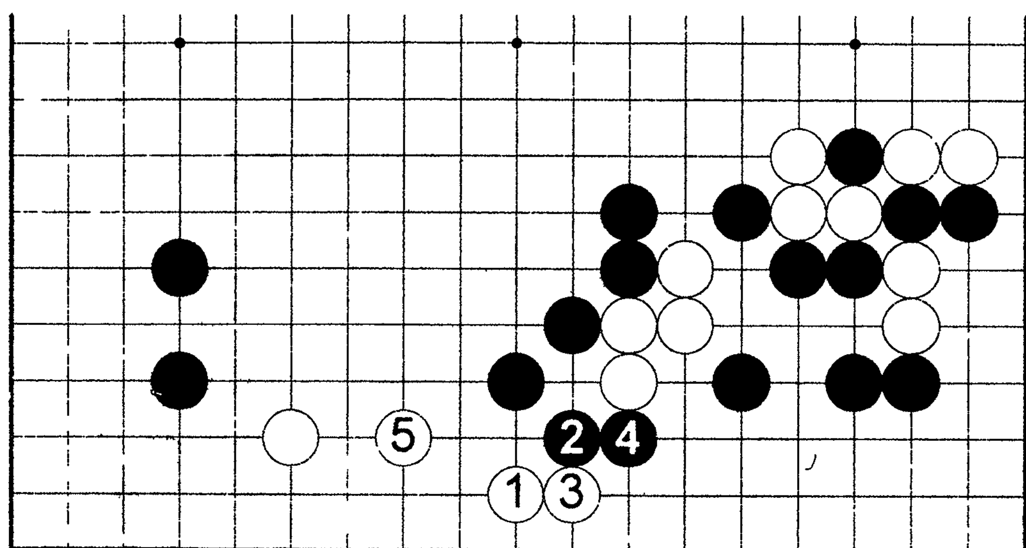
Надеюсь, вы не забыли, что вся эта история называется карами и значит борьба только развернулась – борьба за выживание и уничтожение камней. Эта борьба, как бы сливки всей техники карами и надо только уметь собрать их.

На путь б.1,3 черные отвечают ч2, 4 с последующим цукэ - ч.6. Это хороший стиль атаки.



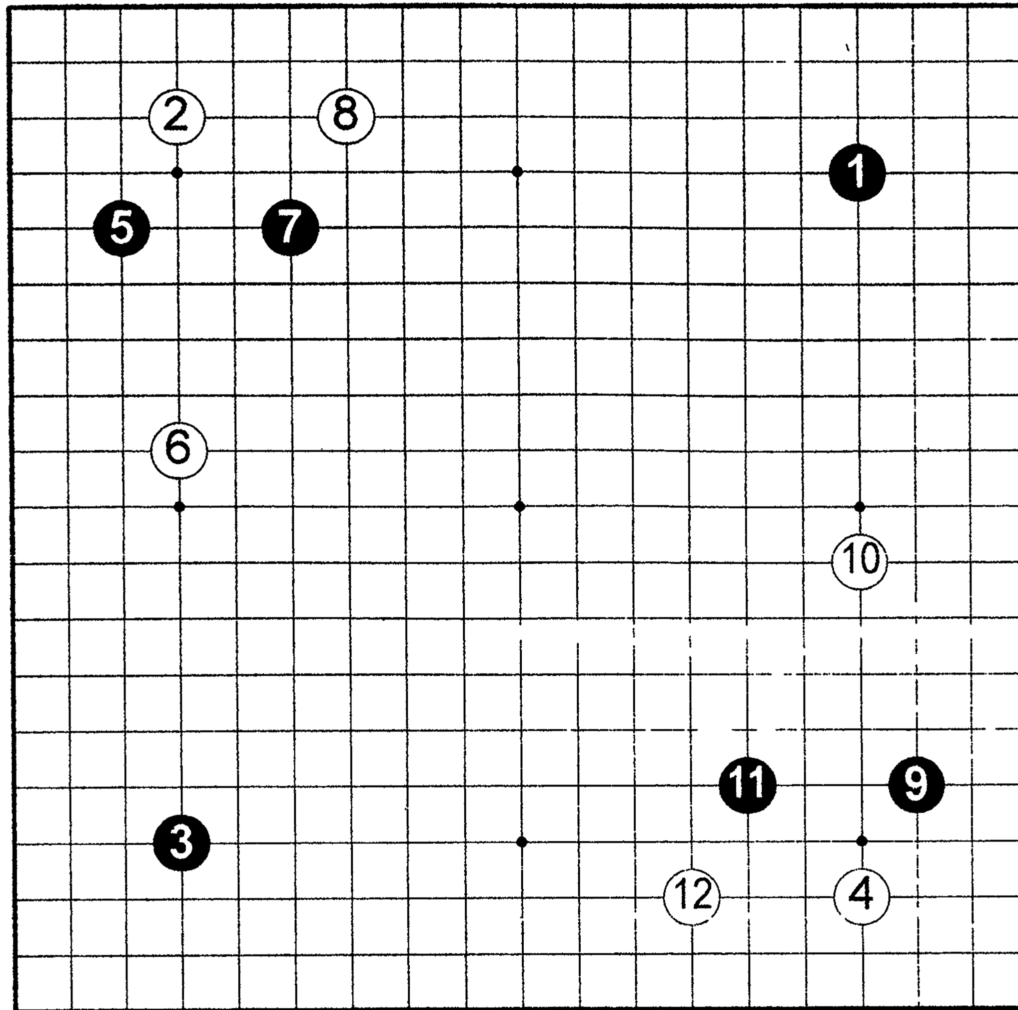
Далее, на ход б.7 черные ставят ч.8 - варикоми и не дают белым построить хотя бы один глаз. Это хорошо. Если белые играют б.11, 13, то для черных лучшим способом будет ч.12, 14. Белые прижаты к самому краю доски и совершенно не имеют там никаких очков.

Если вместо хода б.7 последует ханэкоми в пункт «10», тогда хорошо разыграть вариант: ч.«8», б.«а», ч.»b», б.«с», ч.«d». Как видите, после этого розыгрыша белые камни совсем разбиты.



Согласившись только на захват четырех камней - ч.2, черные тем самым отдают белым выгодный пункт б.3 с приобретением далее отличных очков ходом б.5. Такой путь слишком вялый и не может на фоне техники карами считаться эффективным. Да и любой игрок обратит, конечно, внимание на то, что получившаяся форма белых внизу может лучше провести ёсэ в хозяйстве черных справа, чем форма со всеми её слабостями на предыдущей диаграмме.

Техника карами несомненно может быть сравнима с картиной живописца. Давайте посмотрим один пример из партий профи. Среди мастеров го всегда найдется художник, создавший свой, уникальный шедевр карами.

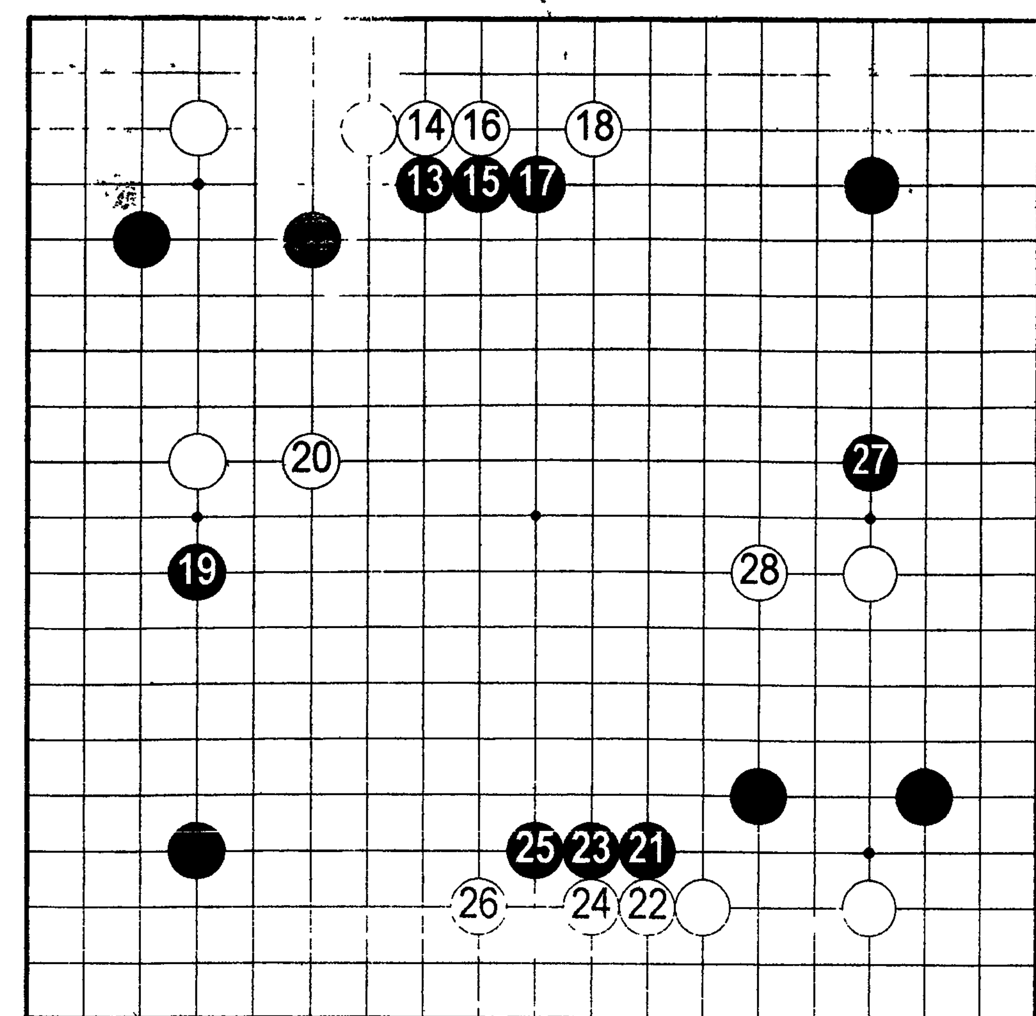


1.Д. (1 - 12)

Партия игралась в 1973 году между Като 8 дан (○) и Такэмия 7 дан (●).

Против формы таски - хоси - ч.1, 3 белые идут на таски - комоку - б.2, 4. Если вкратце сказать, то черные ставят откровенное влияние, а белые нацелены на прямую прибыль. Такое начало для них характерно.

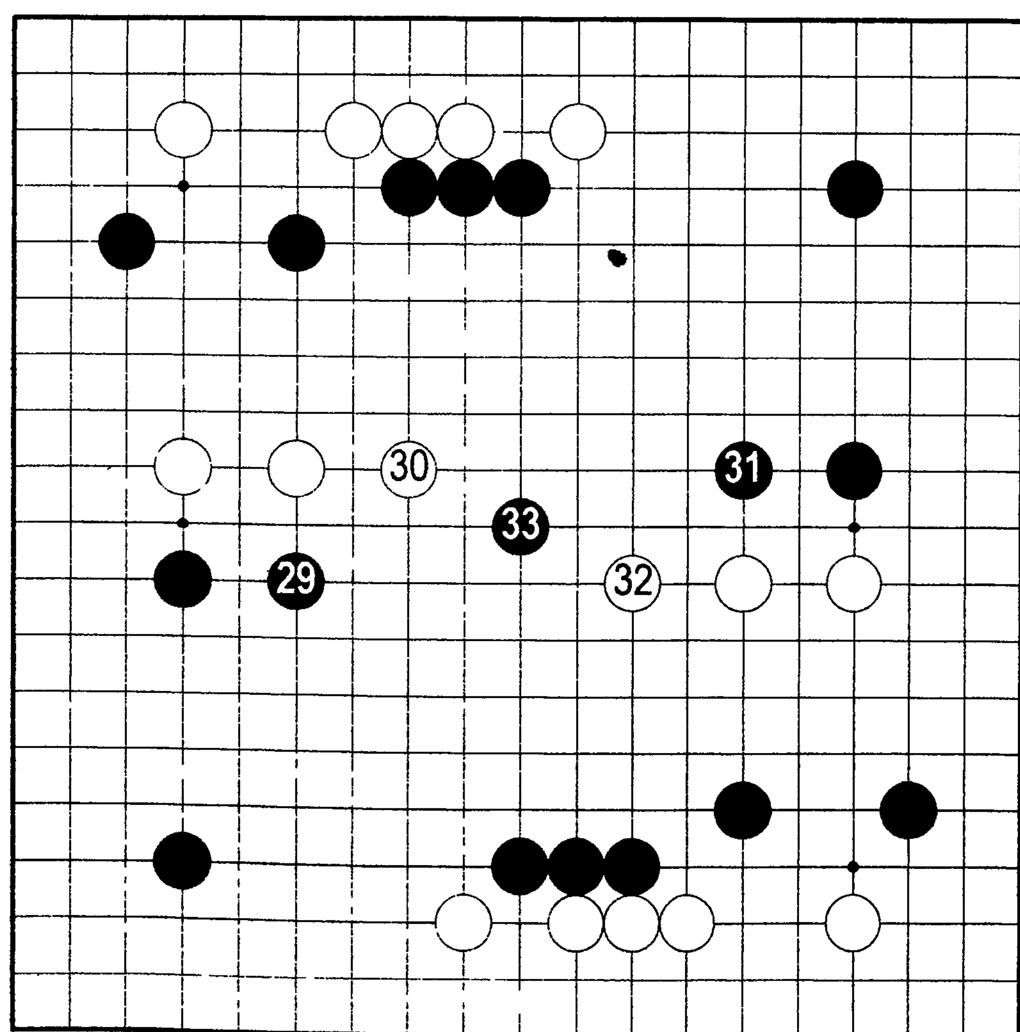
Хотелось бы обратить ваше внимание и на то, что после ходов ч.5 - б.12 позиция по диагонали совершенно симметричная. Восхитительно и то, что когда их попросили после игры сказать что-либо об этой симметричности, то они ответили дружно: «так уж получилось».



2.Д. (13 - 28).

Более того, характер обоих игроков оказался крепким и в дальнейшей игре, что вызвало среди наблюдавших за партией ещё больший восторг. После ходов ч.13 - б.28 белые продолжали упрямо наращивать прибыль, а черные, наоборот стремительно нагнетали от хода к ходу внушительное влияние. Я уж не говорю о том продолжении по созданию симметрии на доске, чего и ваши глаза видят.

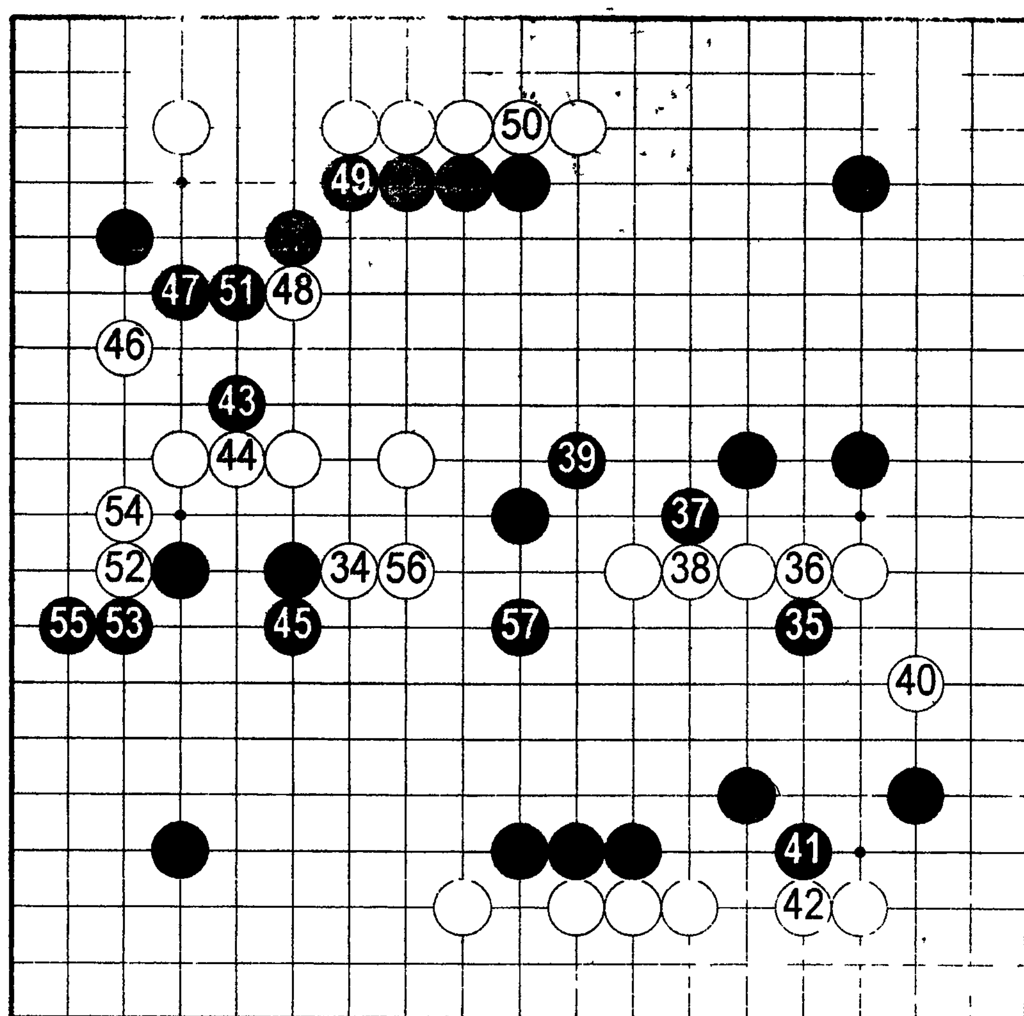
Вообще, среди профи такой рисунок фусэки признавался всегда странным, чудаковатым.



3.Д. (29 - 33).

Как бы долго не продолжалось симметричное состояние на доске, но когда-нибудь оно будет нарушено. А пока в позиции у черных от хода к ходу становится лучше. Белые же, проиграв бой в фусэки, теперь уже не смогут восстановить равновесие сил. Далее идут снова симметричные ходы - ч.29, б.30 и ч.31, б.32. И в этот важный момент черные берут очень хороший пункт тэнгэн - ч.33. Посмотрите, слева и справа стоят по три покинутых белых камня. Произошло карами, так сказать, в стратегическом ключе.

Ключевые моменты атаки и защиты.

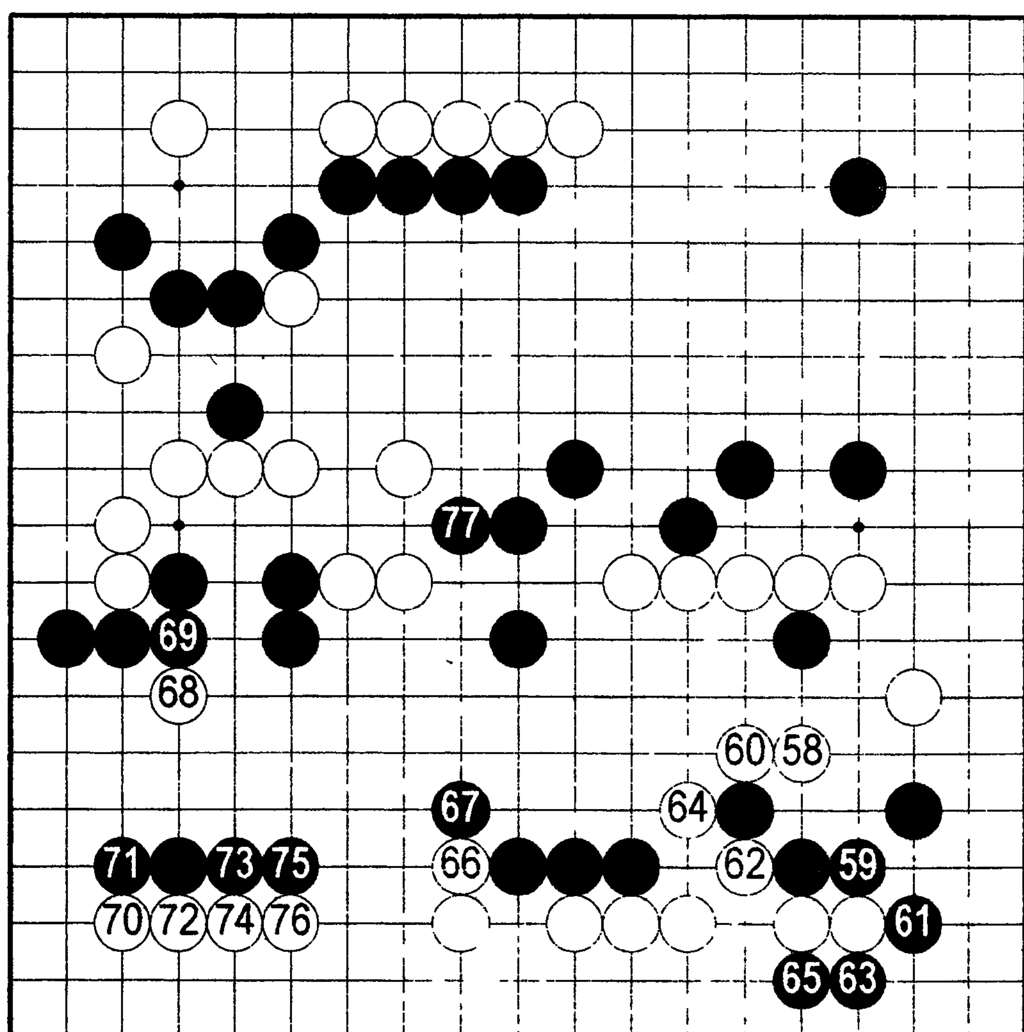


4.Д. (34 - 57).

Посмотрите ещё раз на предыдущую диаграмму. Ход ч.33 очень простой пункт (его не трудно отыскать), но как хорош этот камень! Белые попали в сложную ситуацию синоги, в которой камни на правой или левой стороне скорее всего обречены. Для черных осталось совсем немного - не потерять активность.

Итак, после хода ч.33 черные ждут выбора - какие камни белым усиливать и на какие камни черные пойдут в прямую атаку.

Начиная с ч.37, 39 атакуются камни справа. А ходом ч.57 атака снова направлена на обе группы. Продолжение карами следует. Ну, прямо как в кино - смотрите вторую серию.



5.Д. (58 - 77).

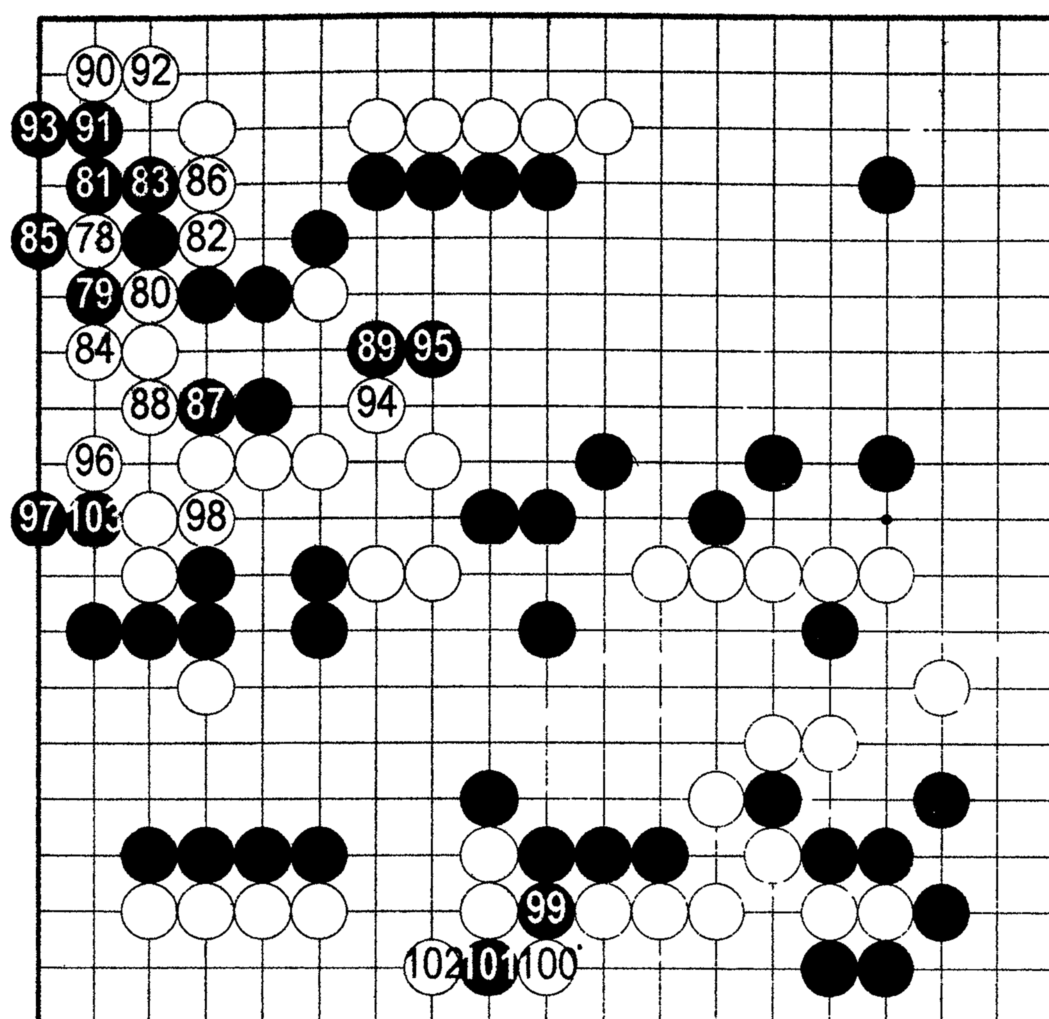
Сначала черные просверливают правый нижний угол. А именно, белые, начиная с хода б.58, к ходу б.64 получают связь камней, но за это приходится платить - территория белых в углу превратилась в прибыль черных.

Итак, камни белых справа улучшили свое положение и об их жизни можно прекратить разговор. Но как чувствуют себя белые камни слева? Там ещё нет стабильности у них.

Но жизнь жизнью, а потерянные очки в правом нижнем углу надо восстанавливать - б.70 - утикоми.

Глава 2.

И черные первыми переходят на левый фланг и захватывают важный пункт на форму - ч.77! Белые предстали перед большой проблемой сикацу (смерти и жизни). Сейчас и решится исход всей борьбы, и карами выльется в конкретный результат.



6.Д. (78 - 103).

Часто можно слышать такую поговорку: «большие камни не умирают». Но если у них совершенно нет территориального пространства, то как быть? В данной же игре можно сказать, что полученная территория в левом нижнем углу стоила белым всей партии.

У профессиональных игроков обычно не ставится задача по захвату больших камней, но в данной партии это все-таки произошло на 103-м ходу и черные взяли камни белых. В конце концов сила черных форм должна была реализоваться и оставить белым только один глаз в их построении.

Итак, вашим глазам была представлена партия профи, в которой вы видели технику карами не требующую особенных комментариев. Картина настолько понятна, что не нуждается в описании, достаточно на этот шедевр просто смотреть.

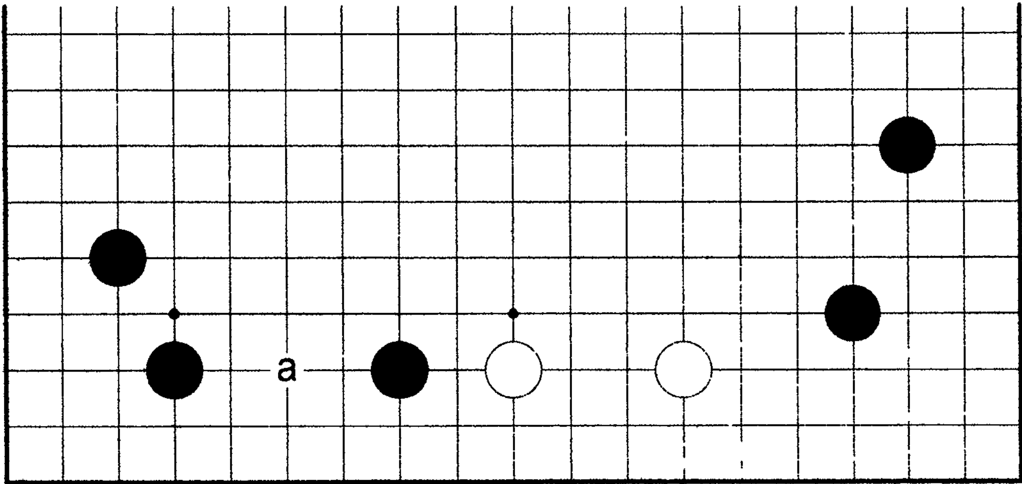
5. Связь атаки и защиты.

Прежде всего при атакующих действиях необходимо очень хорошо чувствовать силу и слабость камней. Во время игры, намереваясь атаковать, необходимо смотреть и на противоположную часть - защиту.

Сила и слабость камней - вот главный показатель в системе атаки и защиты. Ещё и ещё раз не ленитесь внимательно оценивать силу и слабость камней. Баланс сил может в любой момент развалиться и тогда трудно станет выводить когда-то хорошие камни на правильный путь.

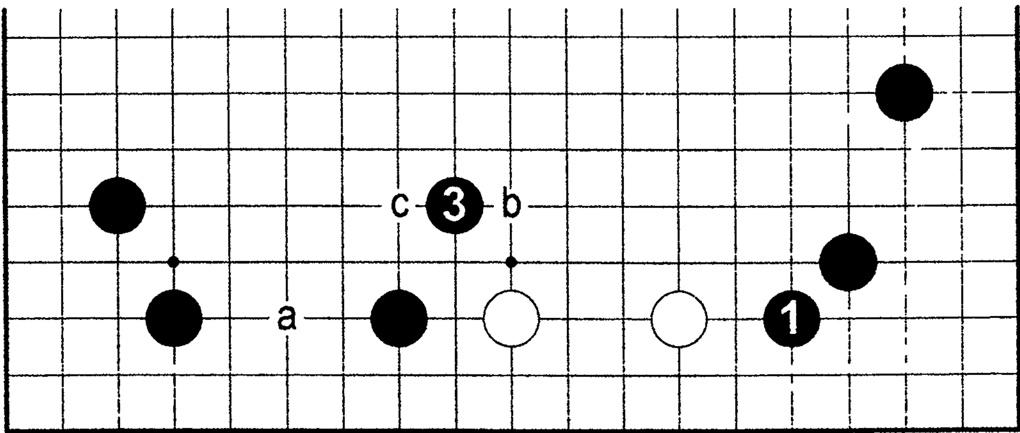
Что же это такое - связь (взаимосвязь) между атакой и защитой и баланс сильных и слабых камней? Давайте разберемся в этом механизме нашей огромной машины го.

Форма 1.



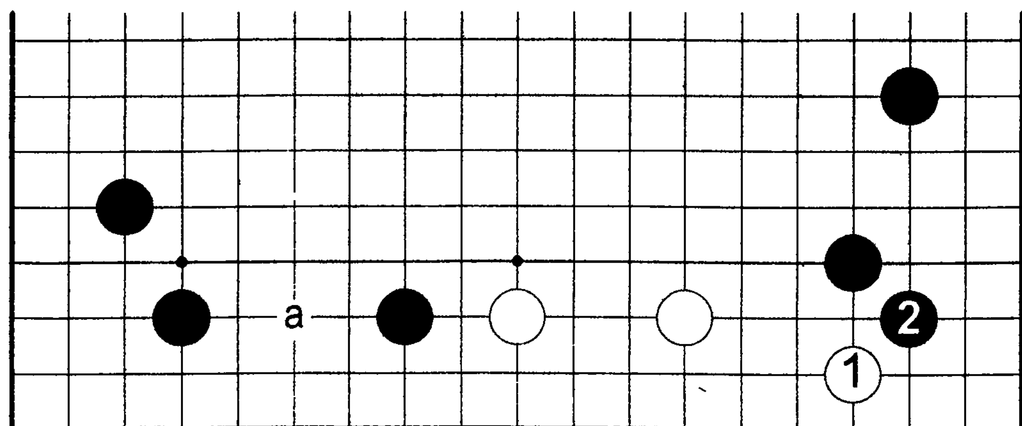
Если **ход черных**, то какой сейчас ход для них самый большой?

Первым делом взгляд падает на пункт «а» - это слабость формы черных, не правда ли. Но ....



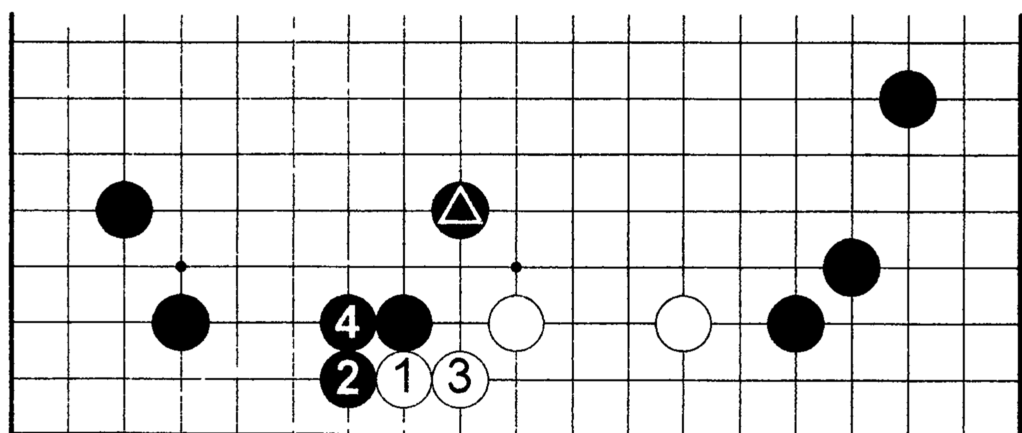
Пункт «а» действительно слабый, но все-таки ход ч.1 в правом углу сохраняет баланс сил белых и черных камней. А точнее - выравнивает его. Но в тоже время ход ч.1 сам по себе очень большой (богатый на очки). Иными словами, этим ходом черные укрепляют угол, выравнивают баланс сил и, наконец, просто готовы к атаке белых камней.

Теперь белым не до атаки в пункте «а». Сейчас для них лучшим решением будет, пожалуй, ход в пункте «b». Но тогда после ответа ч.«с» слабость черных улетучивается. Если же белые проведут тэнуки (пропуск хода)*, тогда атака черных усиливается - ч.3.



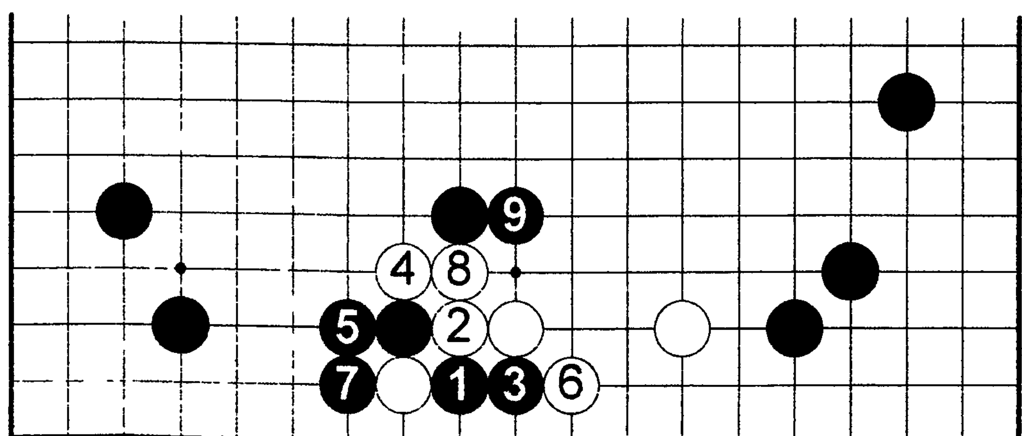
При ходе белых (в исходной ситуации) игра б.1 очень весома. Это подкрепление формы белых ещё больше дает оснований атаковать черных в пункте «а». Хотелось бы заметить так: ход б.1 ещё больше ослабляет у черных область в пункте «а».

А если говорить о защите, то «лучшая защита - это нападение» и данный пример является лучшим для этого высказывания.



Однако давайте продолжим случай, когда белые не отвечают на атаку черных и делают тэнуки.

После давящего хода ▲ белым желательно защищаться. Часто эта защита идет через цукэхики - б.1,3. Но в принципе ход б.1 рискованный ход. Посмотрите, что может случиться.



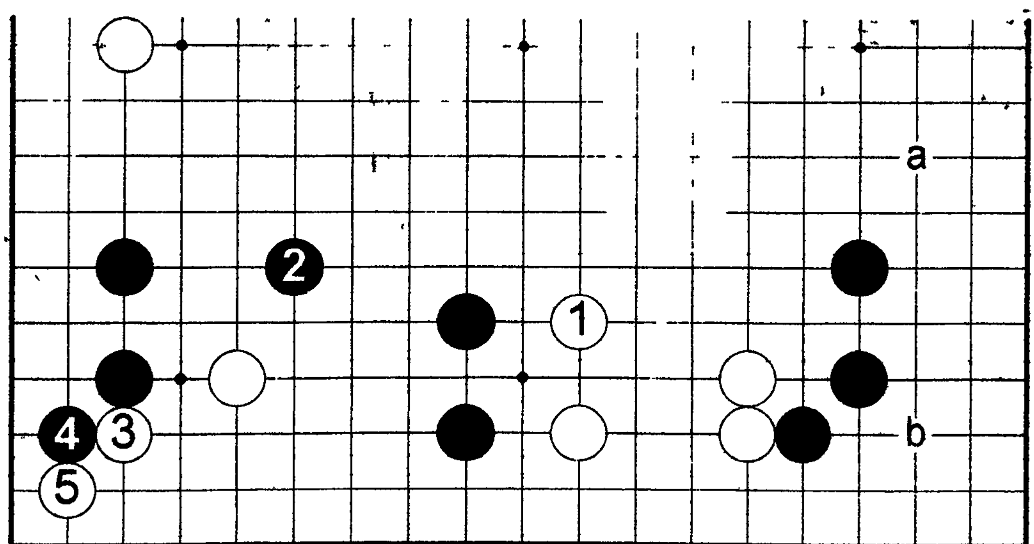
Игра ханэдаси - ч.1 с последующим проползанием (хаи) - ч.3 - очень жестокая атака. После хода б.8 черные продолжают давление на форму белых с угрозой блокировки. Короче, белые не только не избежали атаки черных, но ещё больше попали под неё. Как видите, пренебрежение защитой - дорогое «удовольствие». Что же касается слабого пункта в форме черных, то его уже совсем не видно. Как будто и не было никакой слабости.

Ключевые моменты атаки и защиты.

Форма 2.

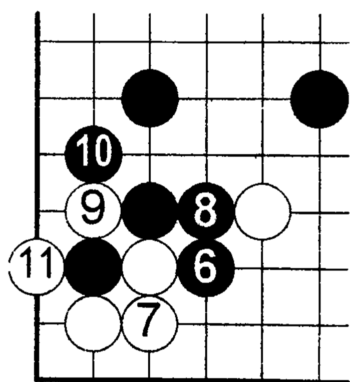
Черные выполнили тоби - ч.1. После этого образовалось стратегическое миаи - атака на белый камень слева или атака на форму белых справа. Если бы вы играли **белыми**, то какой план посчитали бы лучшим для них?

Как вы смотрите на путь бегства белого камня слева - б.1? На первый взгляд - не плохо. Но после ч.2, 4 сказать о том, что у черных что-то не так, я бы не рискнул. Скорее наоборот, на левой стороне начинает «светить» на белых опасное мотарэтэсэмэру. Два белых камня здесь совершенно слабы, и им надо искать синоги (выкрутиться)*.

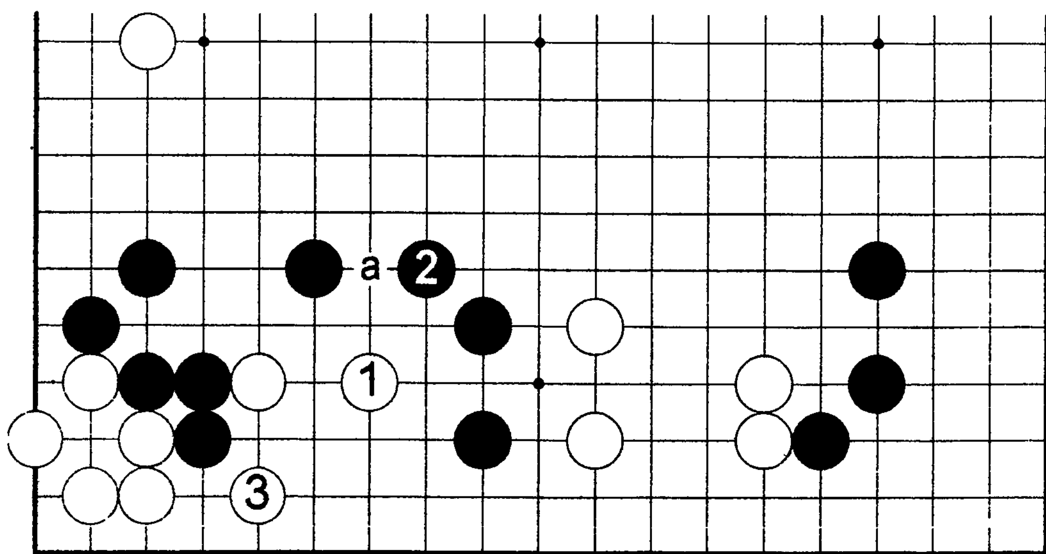


Укрепление камней справа ходом б.1 - правильное решение. Во-первых, образовавшаяся сила способна теперь ударить в пункты «а» или»b» - хорошая мишень. Во- вторых, камень белых слева может постоять за себя самостоятельно - б.3, 5. Эти ходы - путь создания формы сабаки и считаются хорошим приемом в данной обстановке.

Если сравнить эту диаграмму с предыдущей, то сразу становится ясно, что ослабление или усиление белых камней справа - разительно. Любой игрок никогда не пойдет на жертву камней, способных на атаку. Так зачем почти готовую пушку отправлять на переплавку?! Пусть заряжается и стреляет. А теперь посмотрите на левый камень белых. Без привлечения на себя внимания, он сохраняет свои десантные качества в углу. Этот ловкий воин способен сам (без помощи) устроить пальбу в зоне неприятеля. Давайте взглянем на продолжение драки в углу.

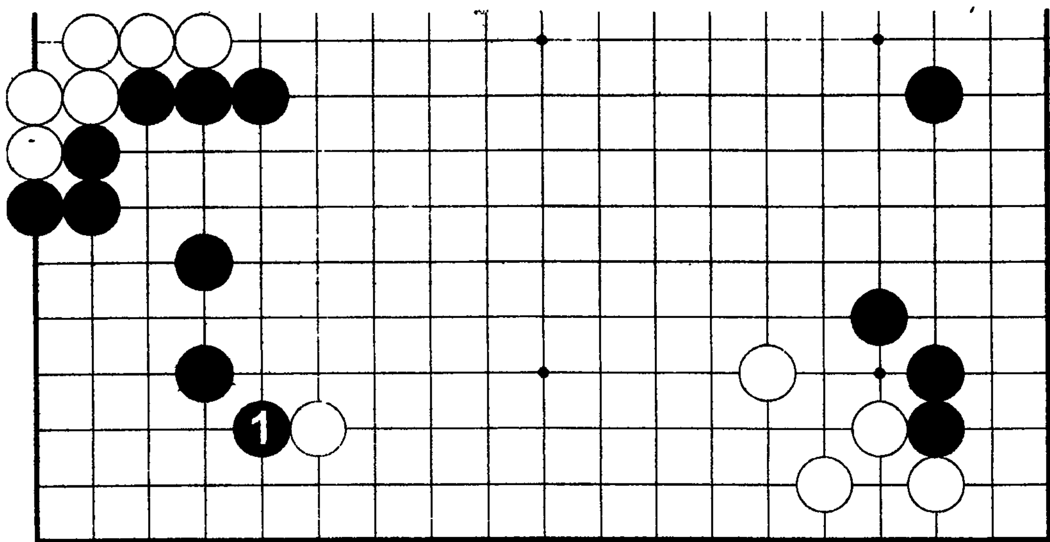


Так как игра ч.6, 8 - атэцуги в данной ситуации вынужденная (и лучшая для черных), белые пользуются получением темпа и выживают в углу - б.9, 11.



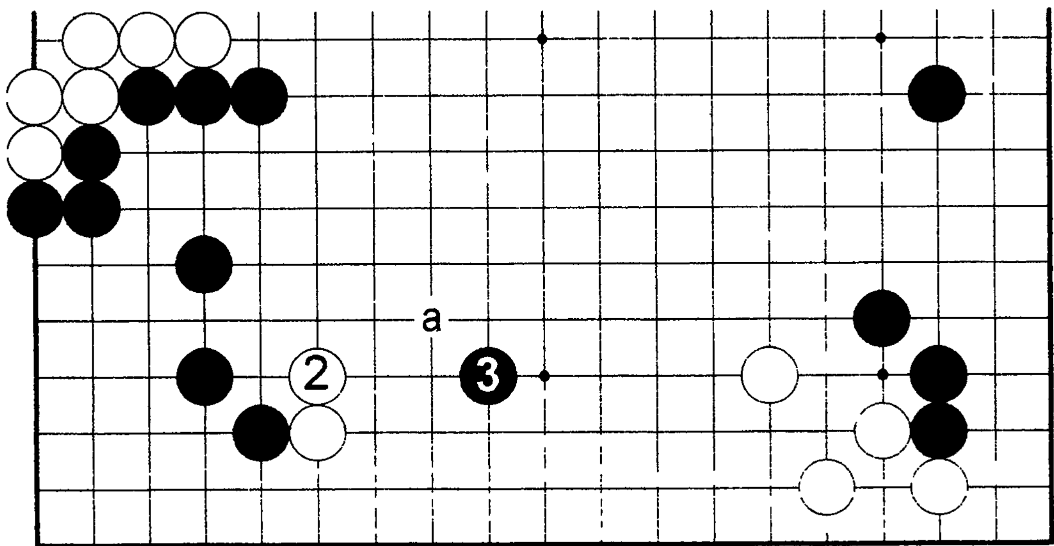
Хотелось бы упомянуть о немаловажной детали в этом механизме. После выживания белых в углу черные, конечно, сохранили неплохую зону в этой части доски. И если (а скорее так и будет по ситуации на всей доске) черные не станут эту зону защищать, то у белых в любой момент может реализоваться приятное адзи. После хода б.1 тоби у белых появляются пункты миаи - «а» и «3». Ответ черных скорее будет ч.2. тогда после хода б.3 - ватари зона черных превращается в пыль.

Форма 3.

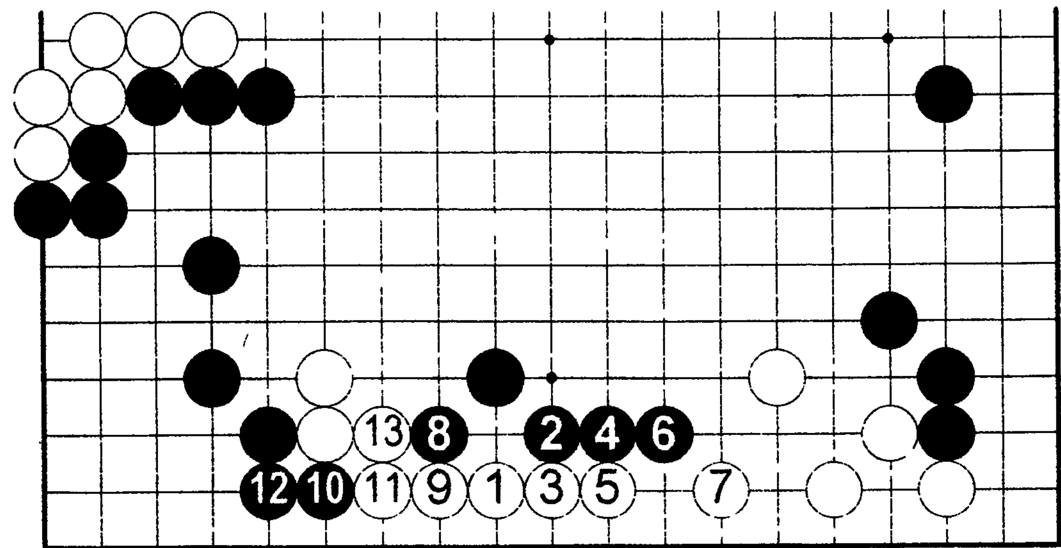


И, наконец, совсем маленький пример подтверждающий высказывание «лучшая защита - атака».

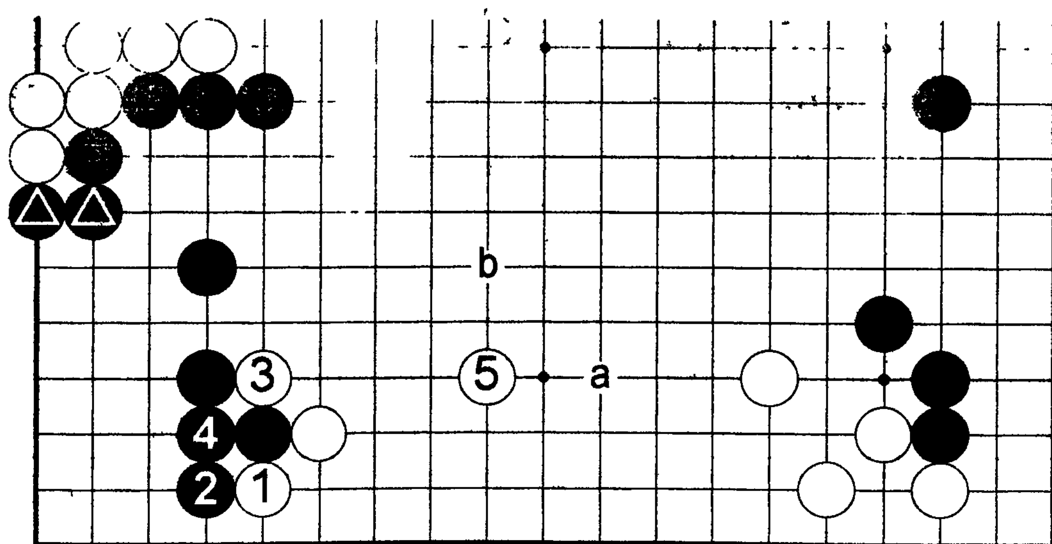
Черные выполнили косуми - ч.1. Как бы вы ответили **белыми** на этот законный ход в данном расположении камней на нижней стороне?



Обычно на косуми отвечают б.2. Но здесь черные могут нанести жестокий удар - ч.3 - атака. Форма черных в левом углу крепка и там белым делать нечего. Остается одно - бегство - «а». Но это ужасно!



Есть другой путь - проползти по второй линии и соединиться со своими силами справа. Но и этот путь совсем не интересен. А именно, после давления черных - ч.2 к ходу б.13 белые объединились. Но разве это территория? Белые камни придавлены к самому краю доски и выглядят не лучшим образом.



Из-за присутствия у черных двух камней ▲, белые лишены возможности прыгнуть в сан-сан с получением в углу какой-либо выгоды. В таких ситуациях хорошо играть так: б.1, 3 - кикаси, а затем ставить защиту - б.5. После этого, даже если черные пойдут в атаку, например, ходом в пункт «a», у белых появляется контригра - ход в пункт «b».

Глава 3. Динамика ацуми.

1. Хираки от ацуми.

Если говорить о начальных понятиях хираки (развитие форм на стороне)*, то стоит упомянуть следующую аксиому - «от двух через три» Подразумевается закон развития форм от двух стоящих камней через три пункта. Имеется в виду два камня находящихся не на одной линии, например, третьей, а на разных линиях, например, 3-й и 4-й. Этот закон, собственно, распространяется и на принципы реализации ацуми.

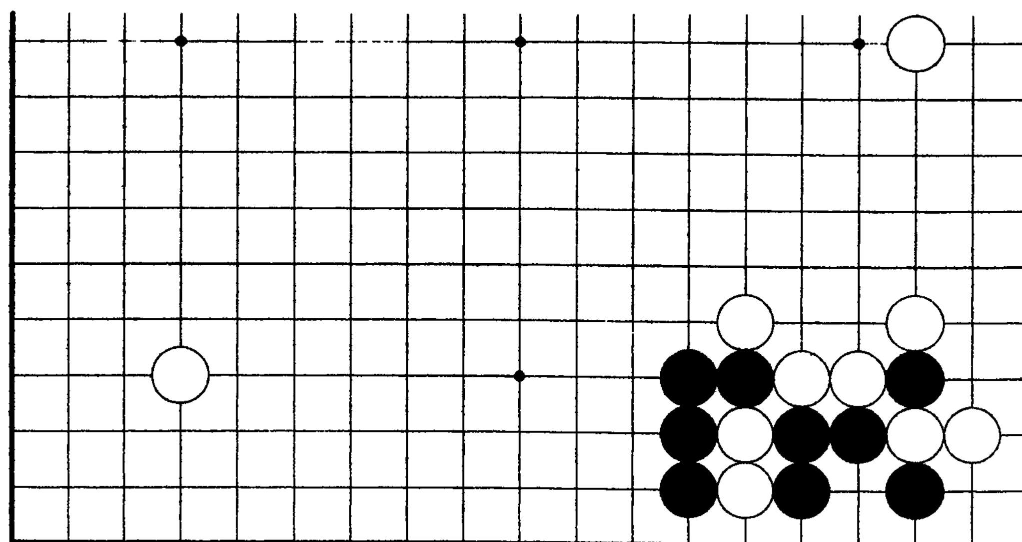
Если ставить хираки от двух камней через два пункта, то такие формы называют кориката (дублирующие ацуми)*. Если игрок выбирает противоположный путь - от двух камней через четыре пункта, то в этой форме появляется слабость, которую легко может использовать противник и нанести утикоми. И такой путь также считается не благородным и даже не грамотным.

В игре существуют такие ситуации, при которых приходится строить кориката и это даже может оказаться лучшим решением. Но так случается один раз из двадцати - нарушение основного закона.

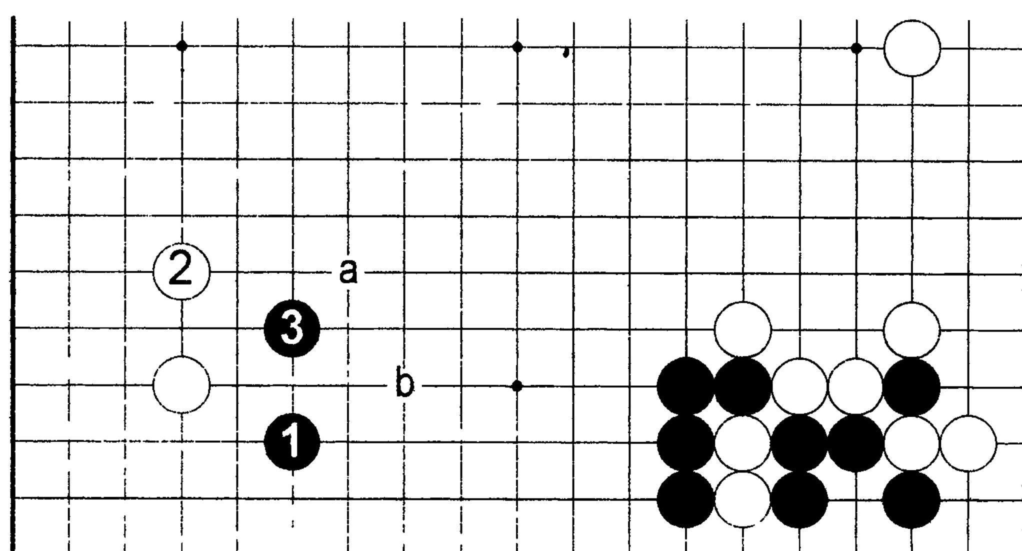
Однако реализация ацуми очень часто неправильно понимается многими любителями. В частности можно видеть, как игрок точно отсчитывает три пункта от двух камней и, не думая о творчестве или не разбираясь в возможностях ацуми, точно ставит хираки в узаконенное место.

Давайте на примерах изучим эту часть игры и избавимся от подобных ошибок.

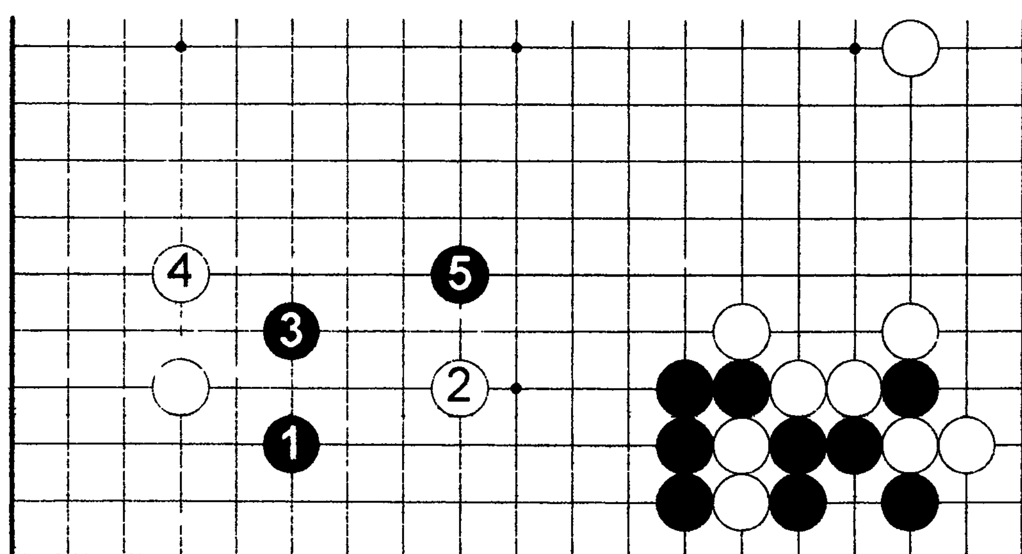
Форма 1.



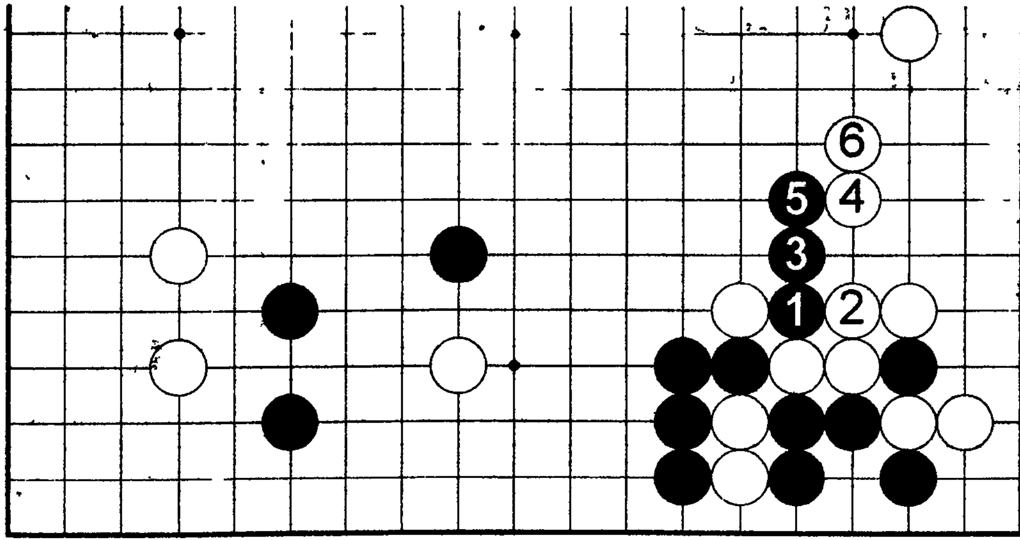
У черных на нижней стороне имеется ацуми. Если использовать всю силу этой стенки, то, как лучше всего черным реализовать её на нижней стороне? Иными словами, какое хираки для **черных** лучшее?



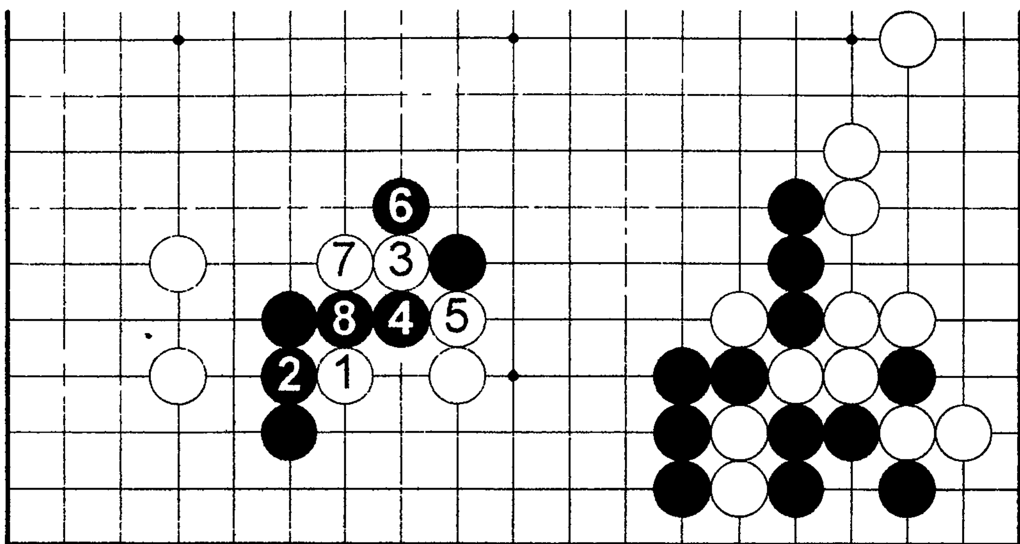
Сила, мощь стенки (ацуми)* черных справа внизу достаточно мощная. Энергия стенки может распространиться до промежутка в пять-шесть линий. Поэтому черные могут уверенно ставить какари - ч.1. Если белые защищаются - тоби б.2, тогда черные ходом ч.3 создают прекрасную зону влияния (моё) на нижней стороне. Вместо хода ч.3 игра огэйма - «а» так же считается богатой. Однако ход кэйма в пункт «b» (вместо ч.3) считается недостаточной для реализации ацуми.



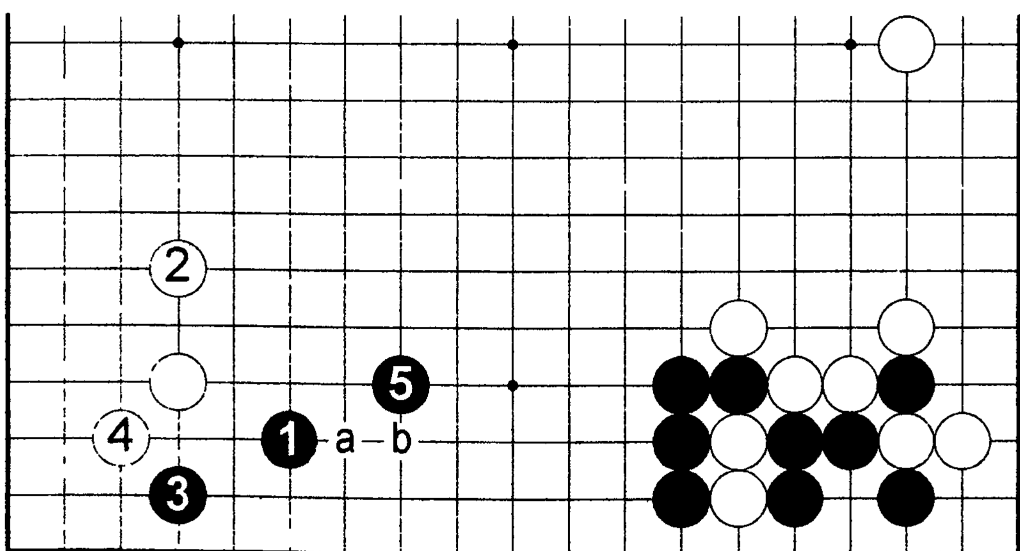
На ход какари - ч.1 игра б.2 - утикоми считается безосновательной. И вот почему. После ходов ч.3, 5 происходит блокировка белого камня «2» и здесь вступает в действие сила справа - ацуми. Белый камень «2» попадает в затруднение.



Дело в том, что черные имеют возможность разрезать форму белых - ч.1 и провести до хода ч.5 темповое осаэ. Ацуми черных возросло значительно. Этот вариант наращивания ацуми - один из аргументов доказывающих обоснованность хода какари на левый угол белых. Представьте черный камень вместо положения какари стоящим ближе к стенке. Тогда у черных будет кориката.



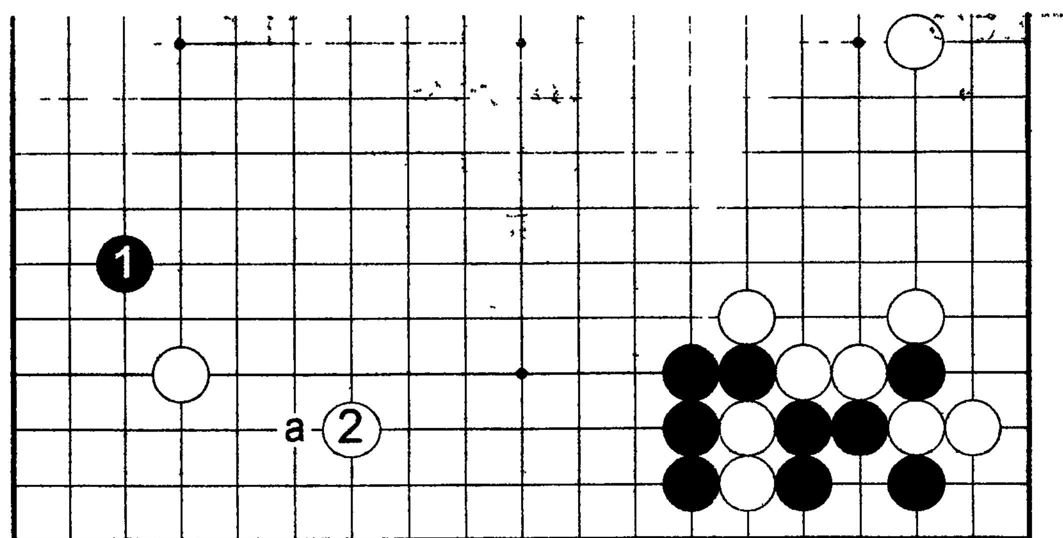
У белых в этой сложной обстановке имеется синоги тэсудзи - б.1 - нодзоки и б.3 - цукэ. И все равно после контратаки ч.4 - ч.8 ацуми черных справа великолепно работает на атаку белых камней. Совершенно ясно, что белые попали в сложную переделку.



После проведенного какари черные далее решают сыграть простенько - ч.3, 5. Думаю, вам и говорить нечего о том, что черные получили корикату. Это видно с первого взгляда. Работа ацуми оказалась не востребованной, и выставить свою энергию на все 100% она уже никогда не сможет.

Игра в пункты «а» и «b» (вместо ч.1) также проблематичное хираки в этой конфигурации. Но это вы теперь и сами понимаете, не правда ли.

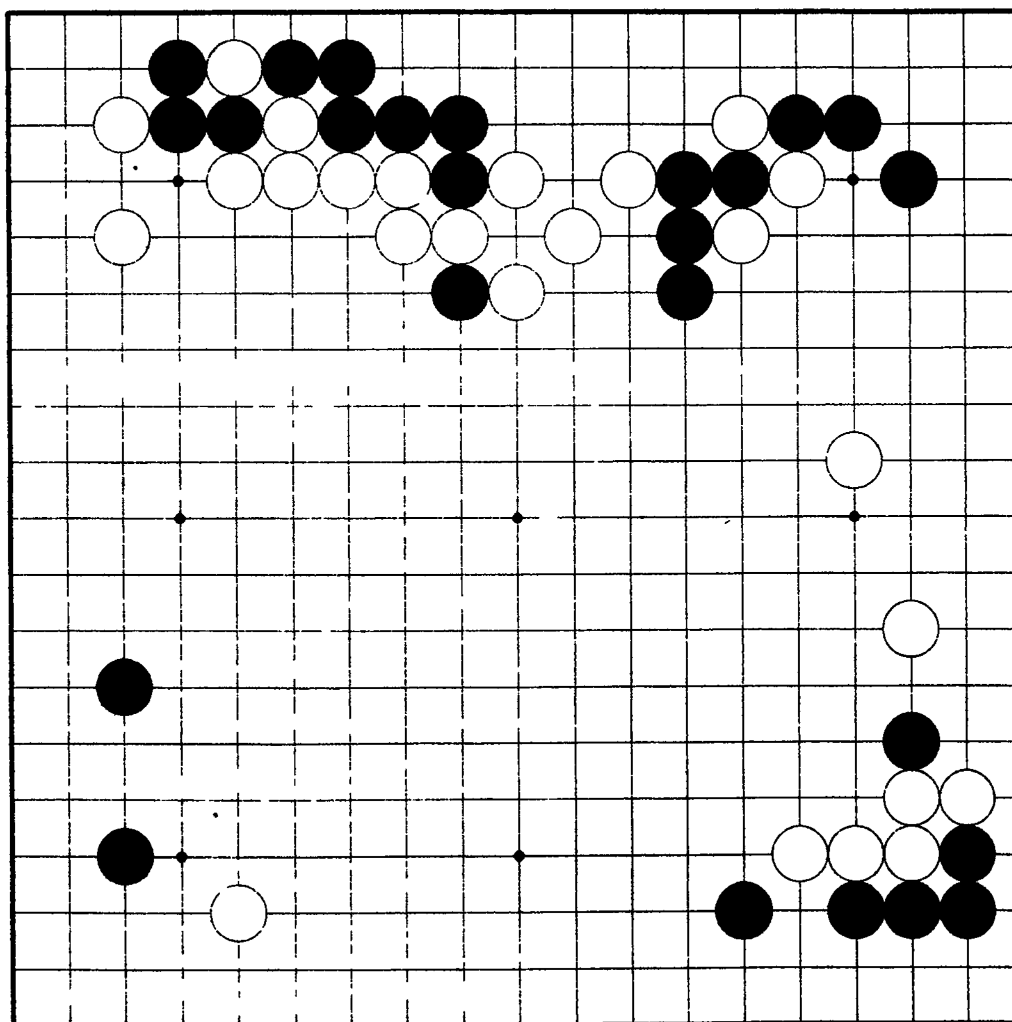
Динамика ацуми.



А как насчет какари снаружи? Тогда после ответа б.2 - огэйма можно утверждать о том, что ацуми черных справа сильно поблекло. Белые вместо б.2 могут сыграть крепче (в смысле формы) - когэйма «а». Но и в этом случае черным трудно выкачать из ацуми что-либо выгодное. Сила осталась не востребованной.

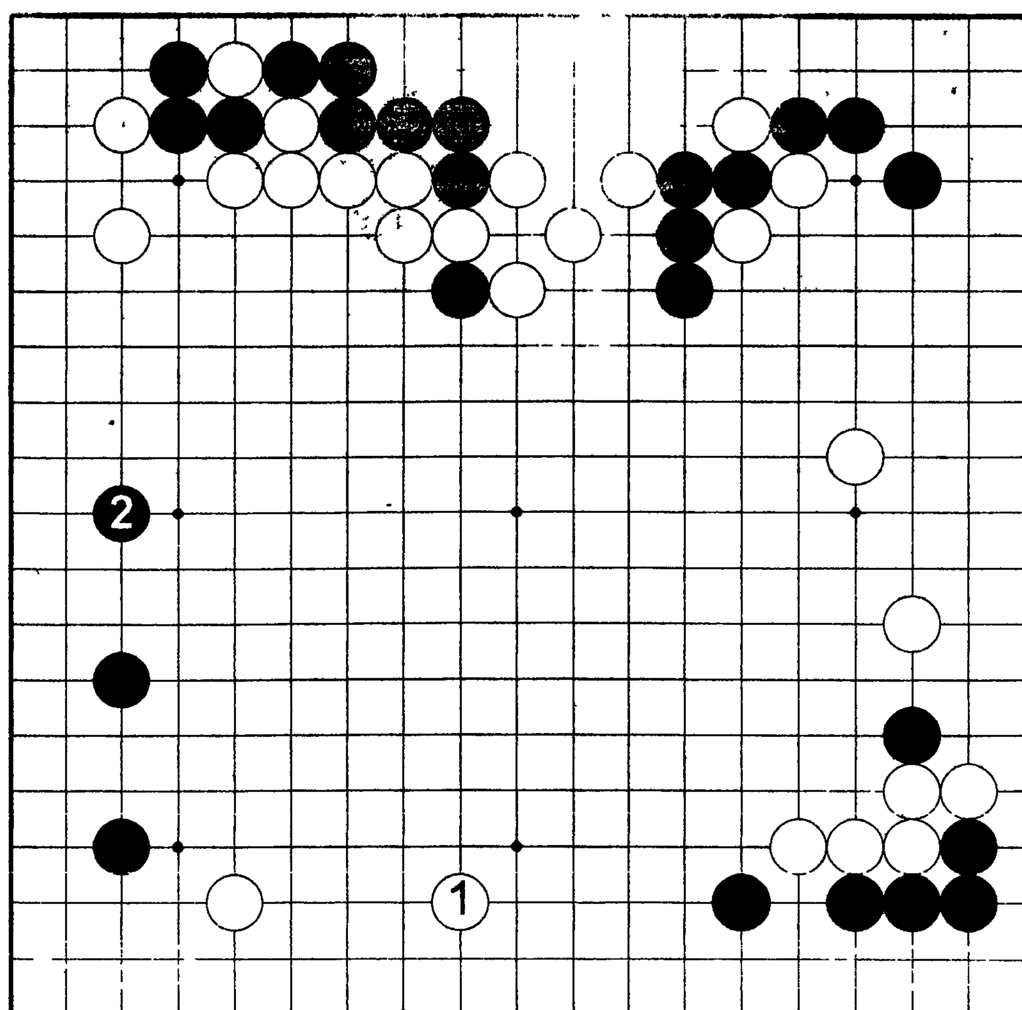
В тюбане потеря такого механизма, как ацуми, может оказаться незамеченной игроком. И только постоянный анализ сил и слабостей форм может помочь вам избавиться от ненужных потерь.

Форма 2.



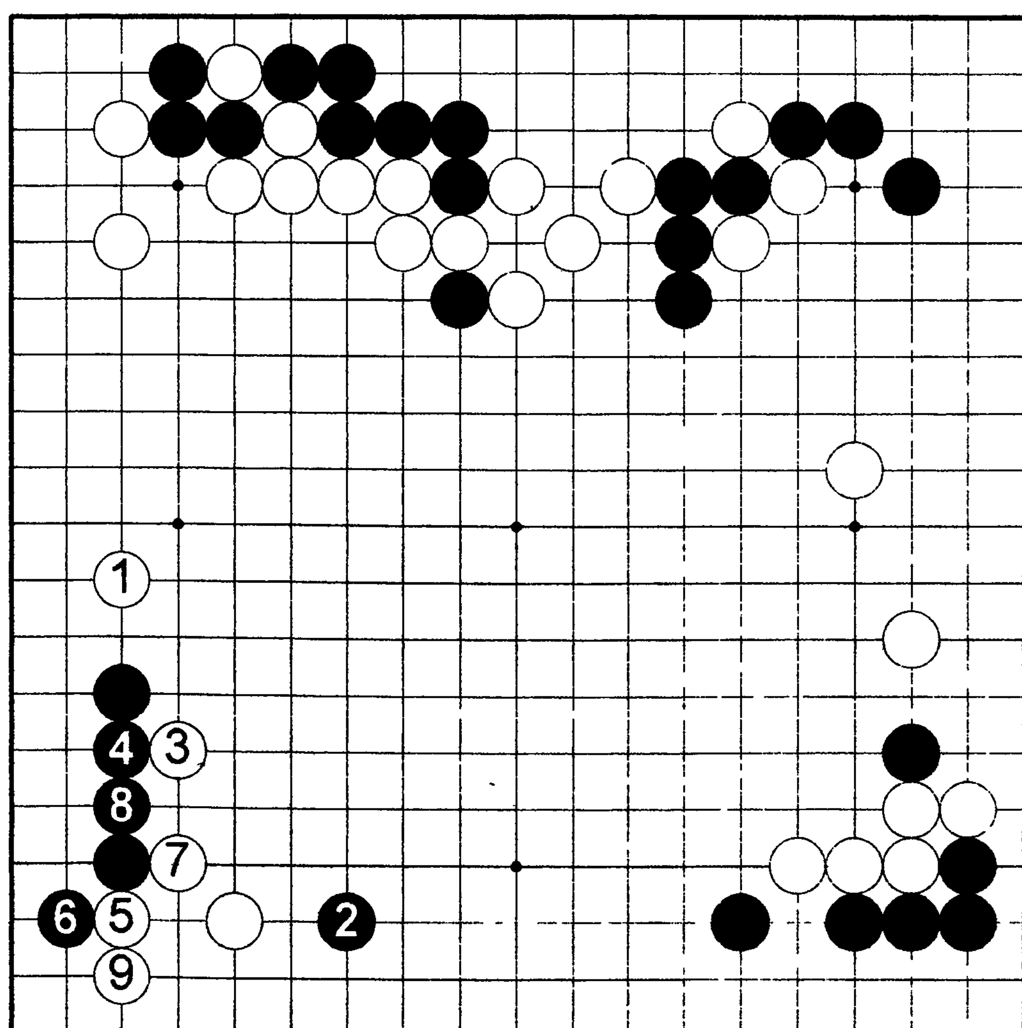
В предлагаемой позиции сейчас **ход белых**. На верхней стороне очень хорошо видна стенка белых. Как бы вы реализовали это ацуми?

Глава 3.



Посмотрите сначала ход б.1 - хираки. Действительно, это последнее место на доске, где можно развиться одинокому камню белых и не допустить атаки на него. Для черных ничего не остается, как воспользоваться промахом белых и выполнить хираки на левой стороне - ч.2. Но этот ход не из нужды. В действительности, черные погасили ацуми белых и могут быть очень довольны. Итак, белые промахнулись.

В го существует понятие сикацу (смерть и жизнь)* для крепостей или отдельных групп камней. Но вот пример, где понятие сикацу распространяется на ацуми. Но не в смысле гибели камней, а потери энергии, исчезновении мощности, имеющейся в камнях. Ходом ч.2 уничтожен, практически, весь заложенный в стенке белых энергетический потенциал.

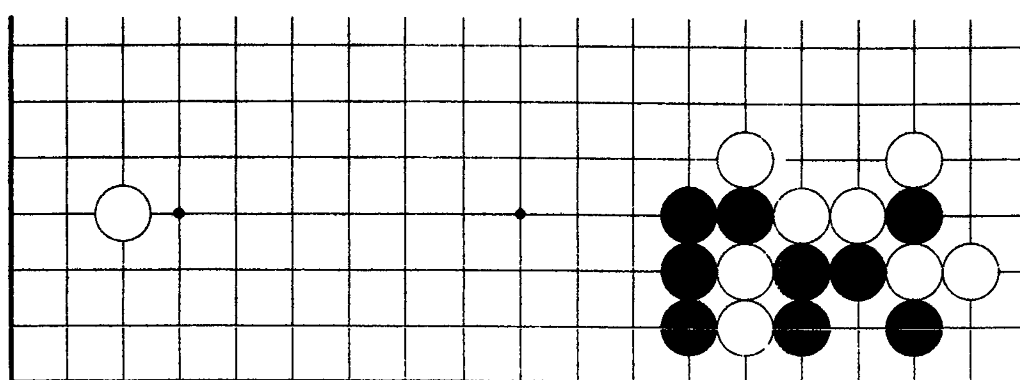


Давайте вернемся назад и исправим оплошность белых. Ход б.1 - это не только цумэ на форму хираки черных. После такого хода можно сказать, что ацуми белых раскрылось (реализовалось), приобрело счастливую жизнь и пышет крепким здоровьем. Причем смею заметить, белые поставили камень на расстоянии пяти пунктов от своего камня (что на третьей линии). Можно только сожалеть о том,

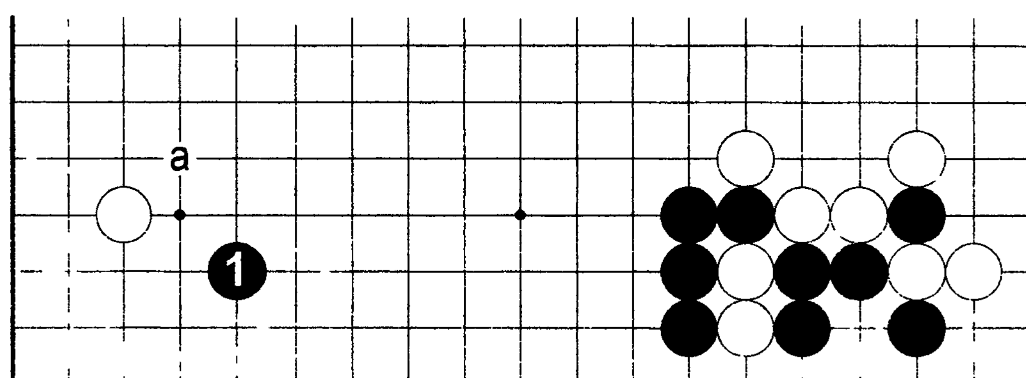
что нет возможности развить энергию дальше; потенциал ацуми здесь немного больше.

Что же касается одинокого белого камня внизу, то после атаки ч.2 белые легко выкручиваются из этой не очень сложной ситуации путем построения простой формы.

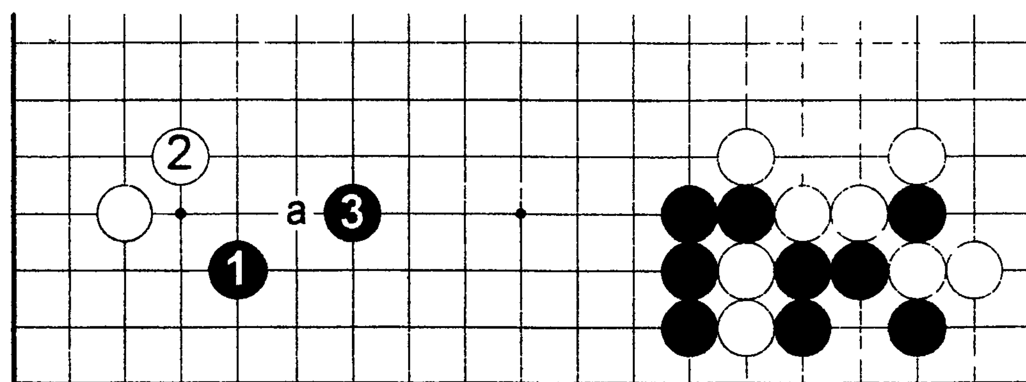
Форма 3.



В правом углу у черных имеется ацуми, а в левом углу стоит камень белых комоку. Какое хираки лучше всего выполнить **черным** от стенки? Прежде, чем принимать решение, оцените вес ацуми.



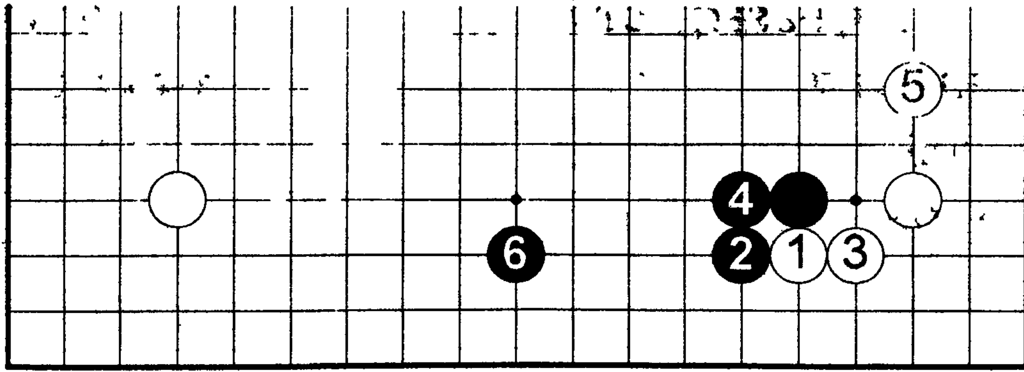
Если говорить об энергии этого ацуми, то она настолько велика, что черные могут смело ставить какари - ч.1. После этого хода черные нацелены поставить какэ в пункте «а» и жестоко атаковать камень комоку. Разумеется, белые обязаны отвечать.



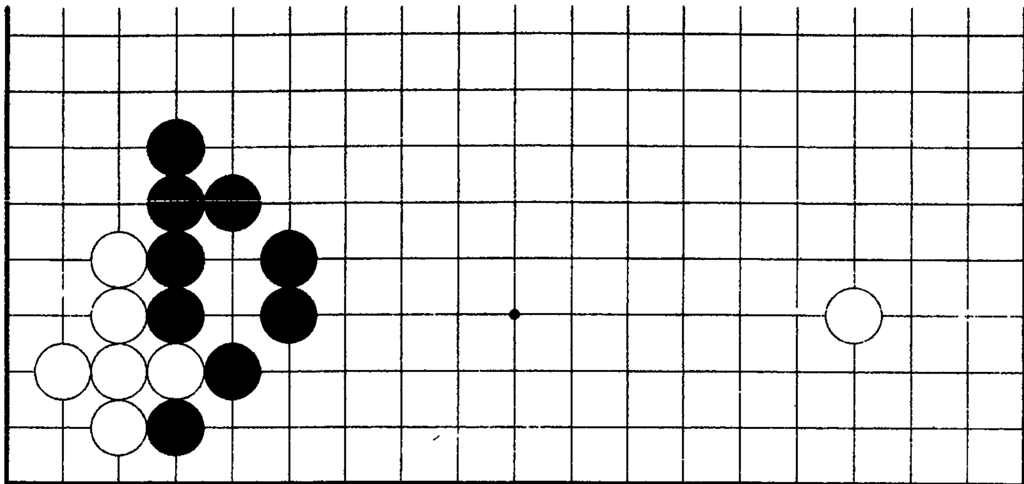
Думаю, вам понятно, что при пропуске белыми хода страшнее не то, что камень комоку попадет под атаку, а то, что черные через эту атаку начнут строить сферу влияния (моё) внизу. Поэтому белым лучше ставить косуми - б.2. Теперь уже белые грозят нанести какэ в пункте «а» и, тем самым, разрушить замысел черных. Ход ч.3 пропускать никак нельзя.

Итак, обмен ходами ч.1, б.2 и ч.3 - закономерный результат. Он получился благодаря присутствию силы черных (ацуми) справа.

Глава 3.

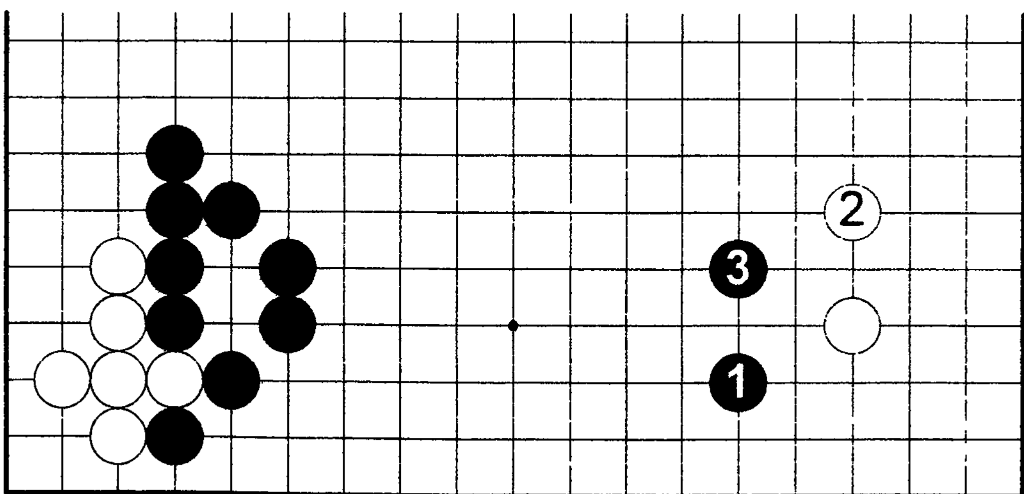


Давайте разыграем в правом углу цукэхики дзёсэки - б.1 - б.5. Далее идет закономерное хираки ч.6 - от двух камней прыжок через три пункта. Выполнен основной закон хираки. Иными словами, ацуми (энергия, сила формы)* реализовано ходом ч.6.



Выбор хираки от ацуми - существенен в го.

Вот ещё пример. На левой стороне у черных имеется внушительное ацуми. Если очередь хода черных, то на какое расстояние можно поставить хираки? От выбора хода зависит судьба всей нижней стороны и не только стороны, но и …



В данной обстановке ход какари - ч.1 смотрится очень не плохо. И после ответа б.2 черные ставят тоби - ч.3 и … сочетание полученной формы справа с ацуми в левом углу образует кориката - дублирование силы. Не кажется ли это для вас странным?

Осмыслите хорошенько этот пример, поразмышляйте над ним. Сравните эту форму с формой 1 на страница 82, перечитайте некоторые рассуждения, поработайте.

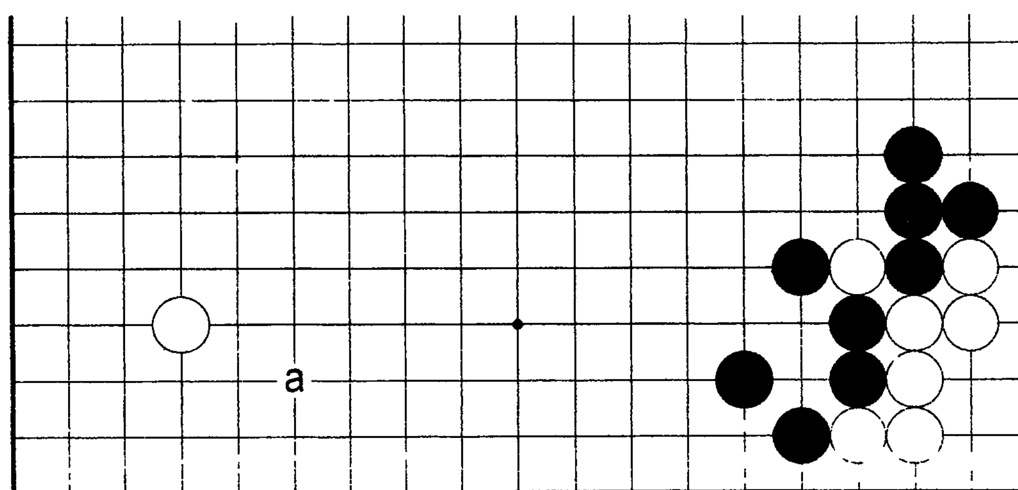
Динамика ацуми.

2. Хираки, гасящие ацуми.

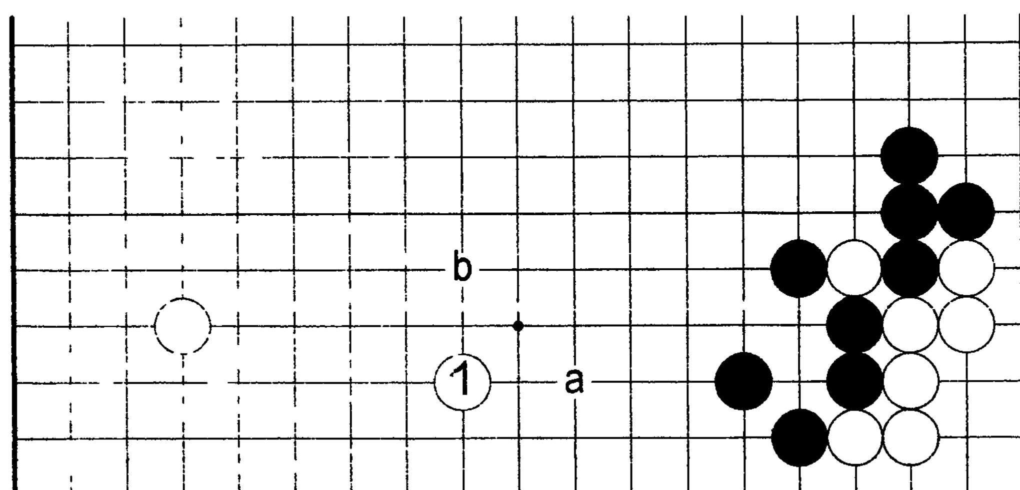
Выражения «хираки, гасящее ацуми» и «хираки от ацуми» являются прямыми противоположностями. Особенно это видно, когда игрок выполняя хираки от ацуми в тоже время гасит ацуми партнера. Это как, всадник, усевшийся на две лошади. Умение превратить камень в текучесть, придать ему жизнь (сделать из камня живой организм) - вот путь к высшему пониманию го. Оптимально выполненное хираки от ацуми или ацуми, погашенное точно «в яблочко» - главные компоненты успеха.

Хираки имеет определенные границы. Стоит их перейти и можно попасть в жестокую контратаку. Однако, с другой стороны, «недотянутое» до максимума хираки приводит к потере оптимальных возможностей. Этого часто и не ощущают многие любители го.

Форма 1.

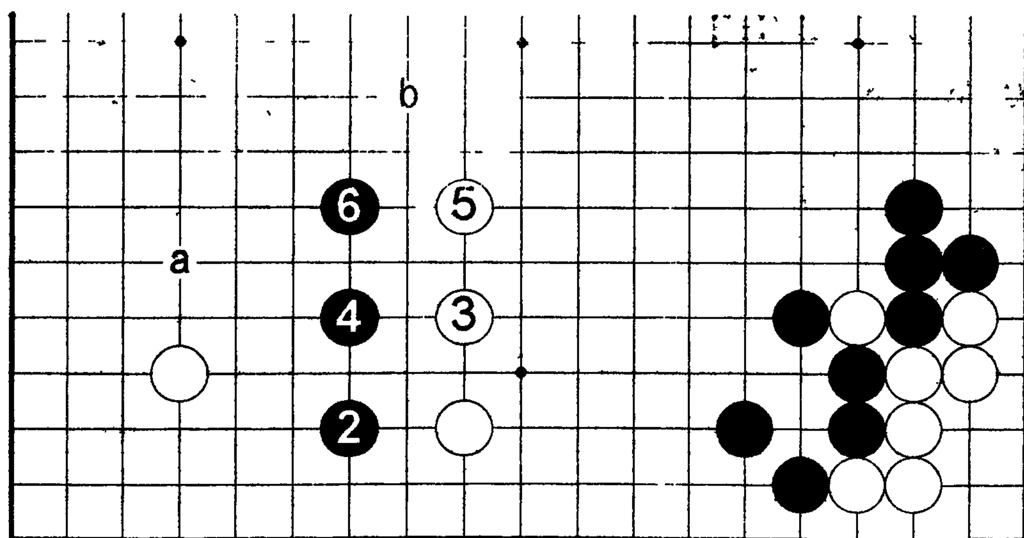


В правом углу у черных имеется сильная стенка. Если **ход белых**, то очень неплохо было бы погасить это ацуми. Это делается приемом хираки. Какой пункт хираки лучший для белых ? Если бы ход был черных, то, разумеется, они поставили бы какари - «а».

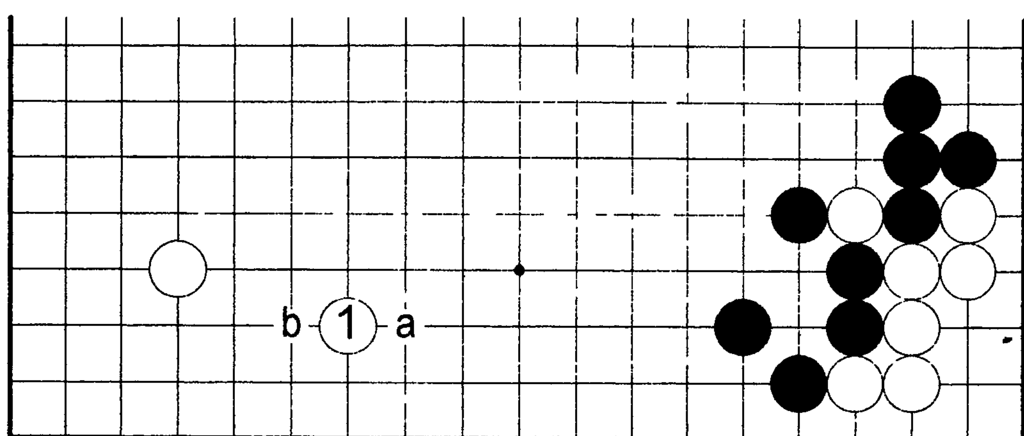


Как вы смотрите на ход б.1? Если последует ответ ч.«а», то белые построят форму тоби - «b». Это очень простые рассуждения и ... слишком благие желания. Вообще-то, ход б.1 - эгоистичный путь. Белые слишком близко подошли к стенке и могут быть немедленно наказаны. В таких ситуациях никогда не играйте черными в пункт «а».

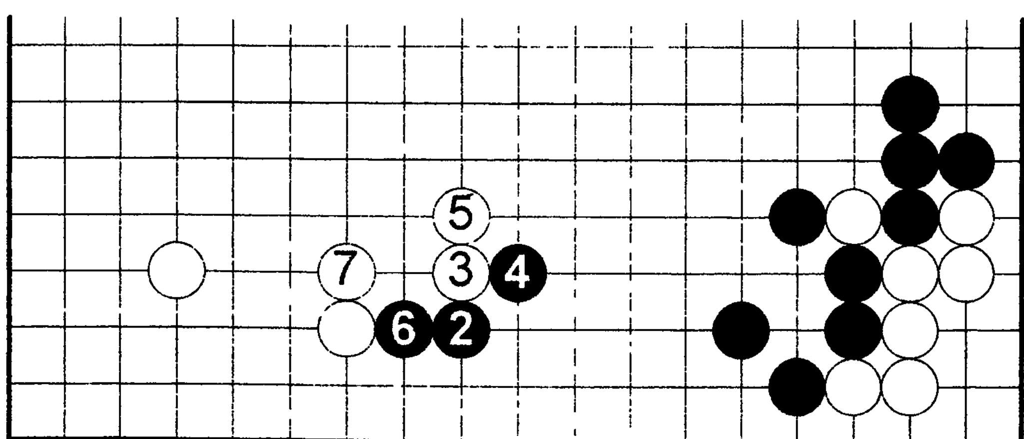
Глава 3.



Ацуми черных обязано работать. Ход ч.2 - утикоми является здесь лучшей реализацией силы справа. Если белые отвечают б.3, 5, то черным хорошо играть ч.4, 6. После обмена прыжками тоби у черных образовались пункты миаи «а» и «b», выполняющие функции блокировки. Путь черных совершенно правильный - активный, с реализацией стратегических планов.



Ход б.1 - огэйма - своевременный и правильный. У белых имеется хираки и в пункте «а», но это, в некоторой степени, становится опасно - черные могут пойти на вязкую игру - «b». В данном же случае ход б.1 прекрасно гасит ацуми. Но важно и то, что утикоми черных полностью обезглавлено.



Игра ч.2 - цумэ - все, что осталось черным. И хотя черные получают неплохие очки справа, беспокоиться белым совершенно не о чем. Сейчас белым хорошо провести прием цукэноби - б.3, 5. Посмотрите, мощная стенка черных заработала не больше очков, чем легкая форма белых слева. Но немаловажно понять и то, что ацуми реализовалось *только* в очки, а стратегические возможности ацуми успешно погашены.

Динамика ацуми.

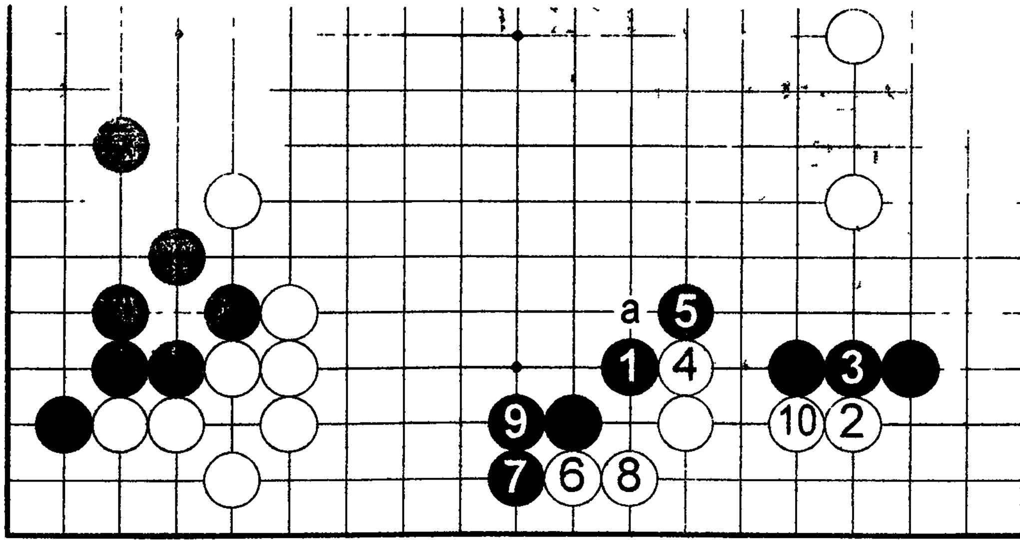
Форма 2.

Сейчас самое время погасить ловким хираки сияющее своей мощью белое ацуми слева. Но в какой пункт лучше всего выполнить хираки **черным**?

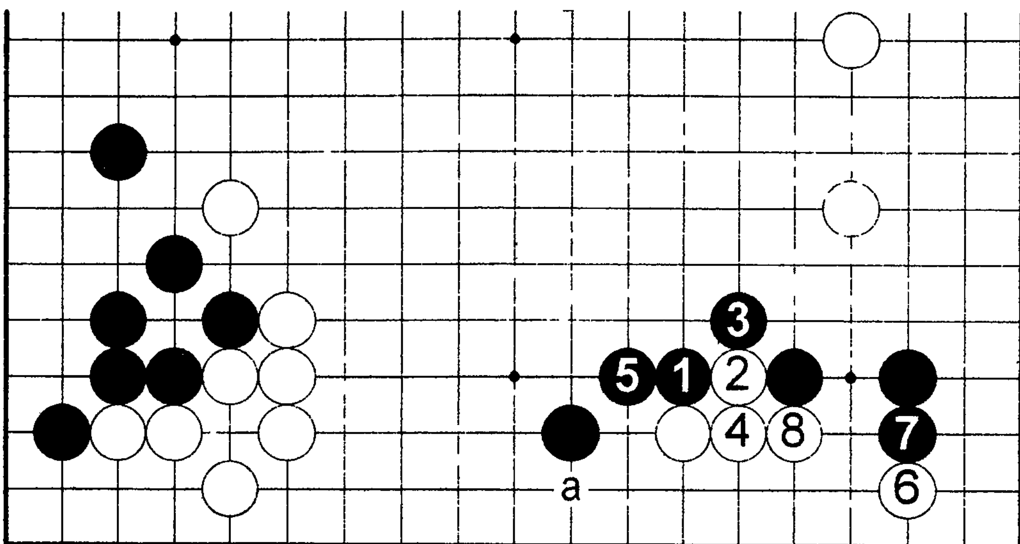
Самое оптимальное решение - ч.1. Далее, если белые тормозят - б.«a», то черные ставят форму тоби - «b». Сила стенки (ацуми) полностью погашена. Этого черным вполне достаточно и нет смысла приближаться к ацуми ближе этого пункта. Лучше одна йена в кошельке, чем сто в ушах (имеется в виду разговор о ста)*.

Ч.1 - всего на один пунктик дальше. Но после энергичного утикоми - б.2 у черных возникают огромные проблемы. Посмотрите, что случится, далее.

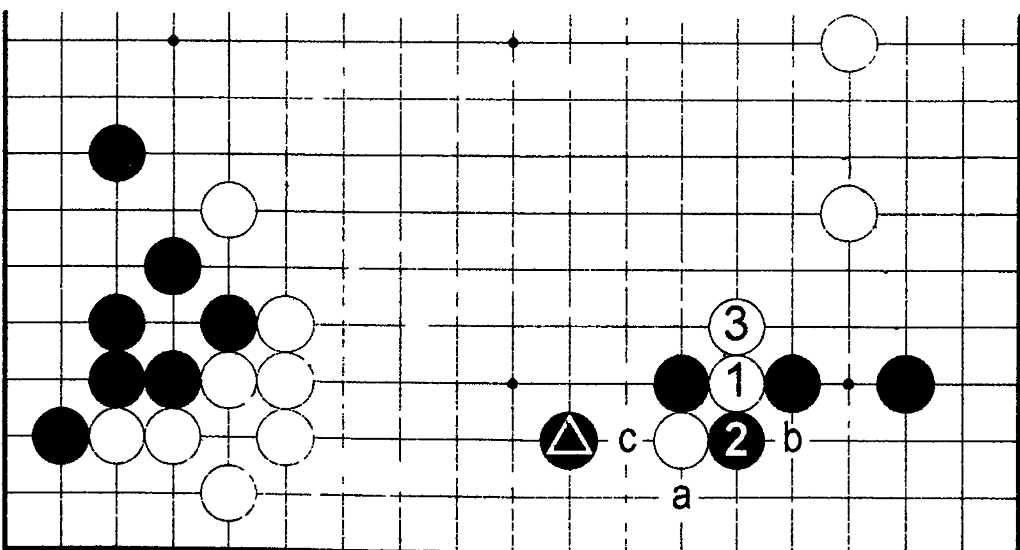
Глава 3.



На ход косуми - ч.1 белые применяют очень простой прием выживания - б.2 - б.10. Сила формы белых слева (ацуми), конечно, погашена внешней силой формы (ацуми) черных. Правда, у черных ещё сохранился слабый пункт «а», его надо защищать. Но разве черные могут быть довольны случившимся?!



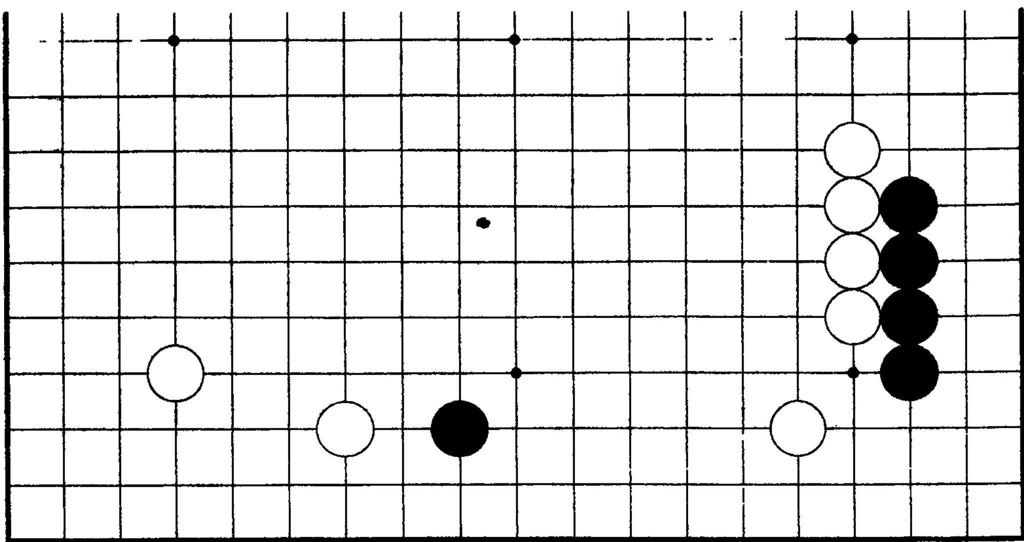
Есть у черных и другой путь - ч.1 - цукэ. Но и этот прием не улучшает положение черных. Б.2 - варикоми - путь не сложнее предыдущего. Если последует ч.3, 5, то ходы б.6, 8 укрепят форму белых. А присутствие грозного цукэ белых в пункте «а» вообще упрощает путь к выживанию.



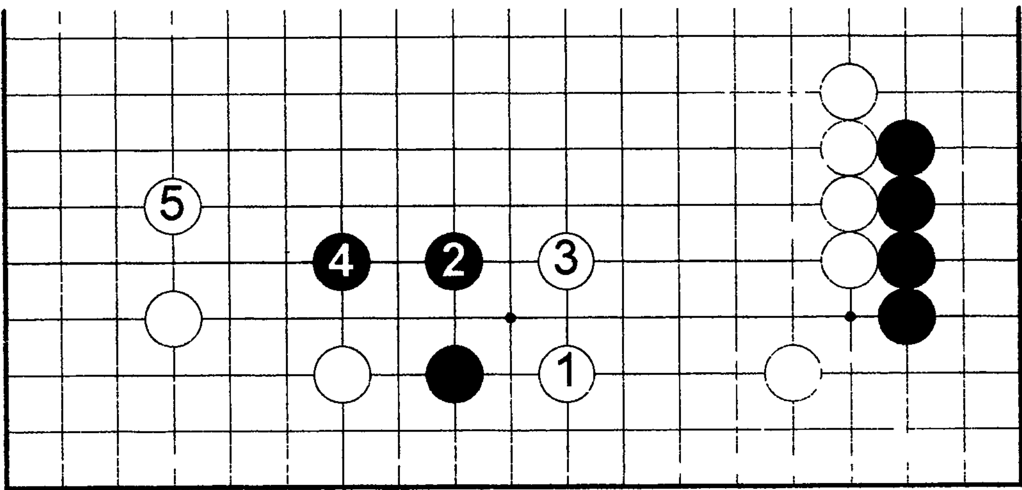
И, наконец, пусть на варикоми белых б.1 черные ставят ч.2. Простое ноби - б.3 не может не удовлетворить белых. А именно, если черные ставят «а», то у белых хорош пункт «b». А в случае защиты пункта «b» (например, прямым цуги) белые неудержимо вытягиваются - «с». Вы понимаете, что белых взять здесь не просто. Тем более теперь вам понятно, что начальный ход хираки - ▲ не может претендовать на хороший способ кэси (гашение)* белого ацуми.

Динамика ацуми.

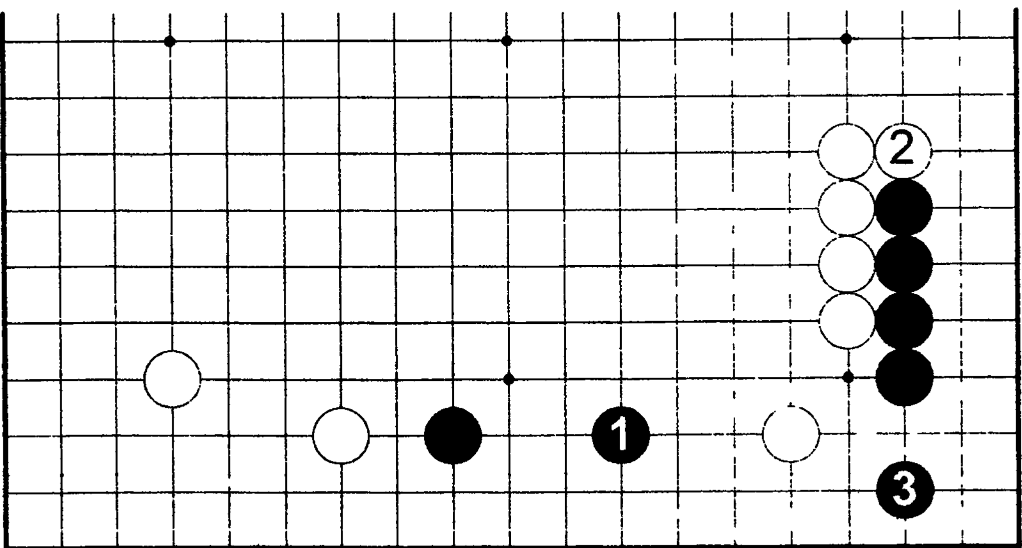
Форма 3.



На правой стороне у белых ацуми. Каким способом **черным** хорошо гасить такое ацуми? Кстати, такая конфигурация очень часто встречается в партиях, и в данный момент очень не плохо бы погасить эту силу белых.

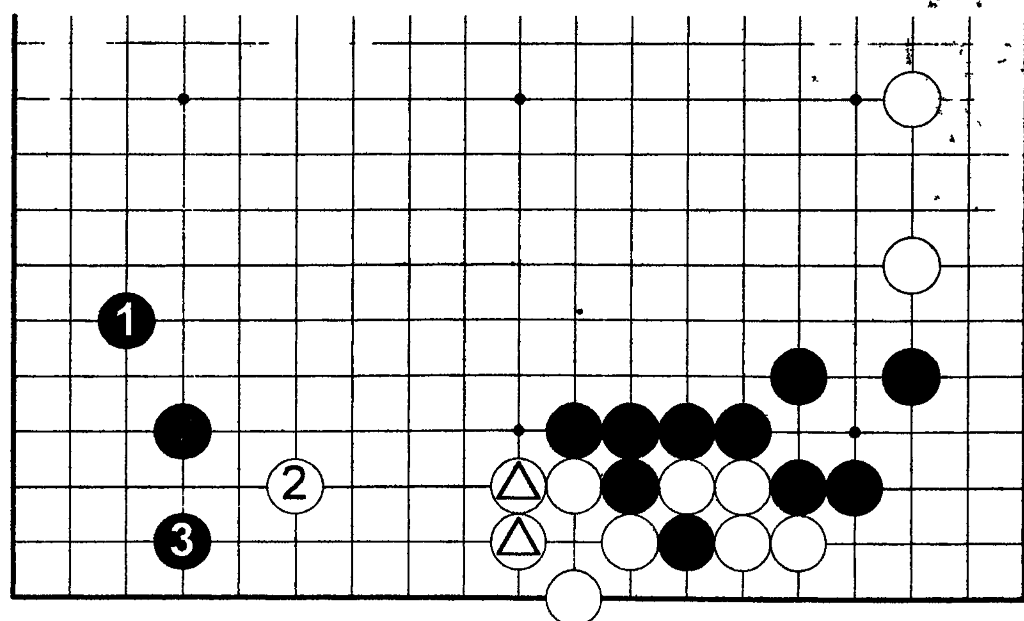


Сначала, давайте посмотрим игру в случае очереди хода белых. Играя б.1, белые «оживляют» дремавшую дотоле силу стенки и обрушивают её на черный камень. Важный камень черных попадает в сложное положение. Белые - всадник на двух лошадях. Если последует далее ч.2, то после розыгрыша до хода б.5 преимущество белых очевидно.



Но пусть, все-таки будет ход черных (мы сейчас изучаем гашение ацуми). Ч.1 - никкэнбираки - единственно правильное решение. Сравните получившуюся позицию с предыдущей. Камни черных удобно расположились на стороне и успешно погасили белое ацуми. Белым остается направить силу стенки на правую сторону - б.2 - осаэ.

Вот другой случай для более ясного понимания темы.



Внизу белые имеют крепкую форму (жизнеспособную) и некоторое ацуми. В таких случаях гашение вот такого ацуми (△) совершенно не требуется. Здесь намного выгоднее приобрести очки на левой стороне. После хода ч.1 игра б.2 не грозная и выполняет только какари.

Важно понять то, что в игре существуют такие ацуми, которые изза своего неудачного положения не способны развить силу до необходимого предела. А это значит, что и гасить такие силы не имеет смысла.

3. Динамика ацуми.

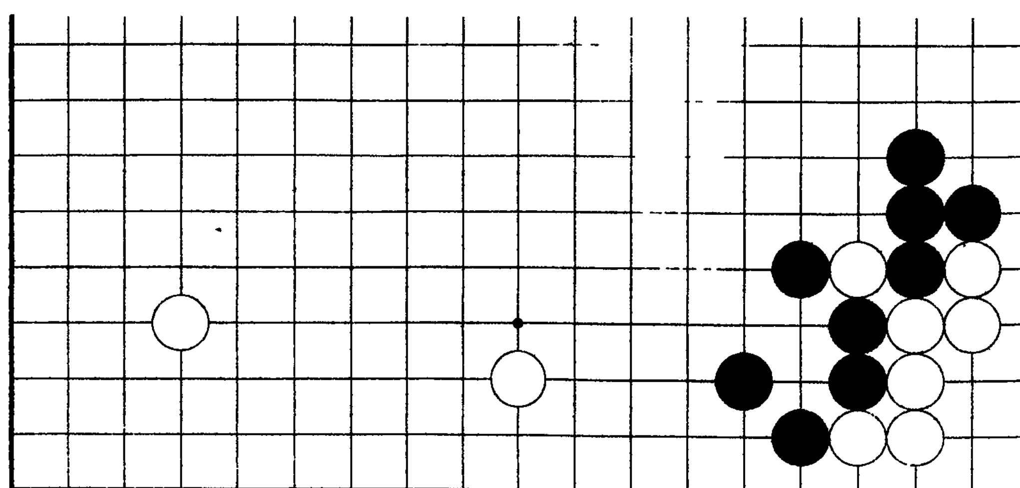
До сих пор разговор шел об ацуми с описанием его развития и гашения (о хираки). Однако на практике ацуми имеет более широкие возможности и пути реализации. Там, где присутствует сила стенки нередко можно встретить значительные преобразования позиции. Чтобы понимать причины таких трансформаций (а они довольно часты) необходимо уяснить саму суть динамики ацуми.

В тюбане необходимо хорошо чувствовать взаимодействие стоящих камней. То есть, первое на что надо обращать внимание - это избегание дублирования сил камней. Но в тоже время быть внимательным к тому, чтобы они работали на все 100%. Отклонение в ту или иную сторону может привести к ненужным потерям или совершенно не обоснованным усилениям.

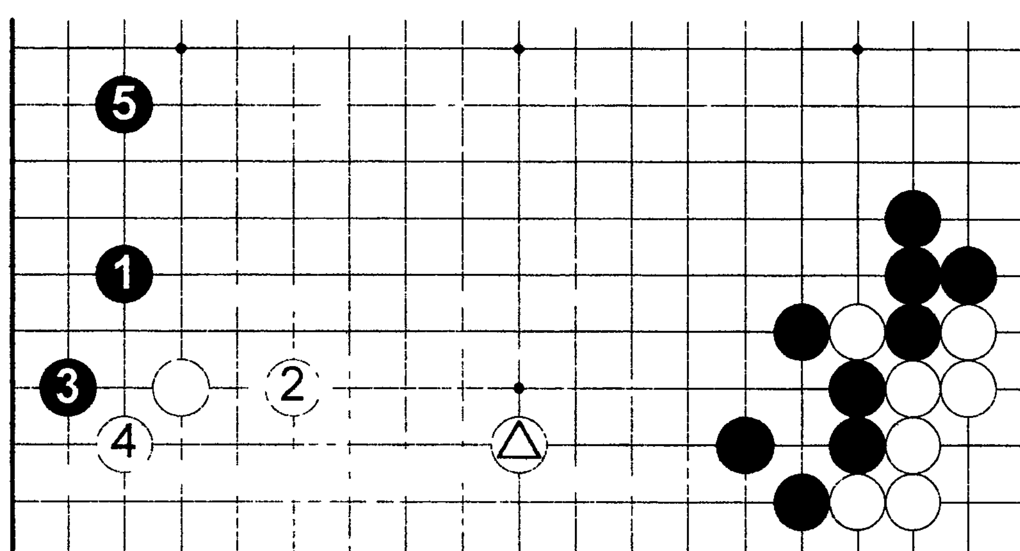
Собственно в этом и заложены успехи и промахи в игре.

Динамика ацуми.

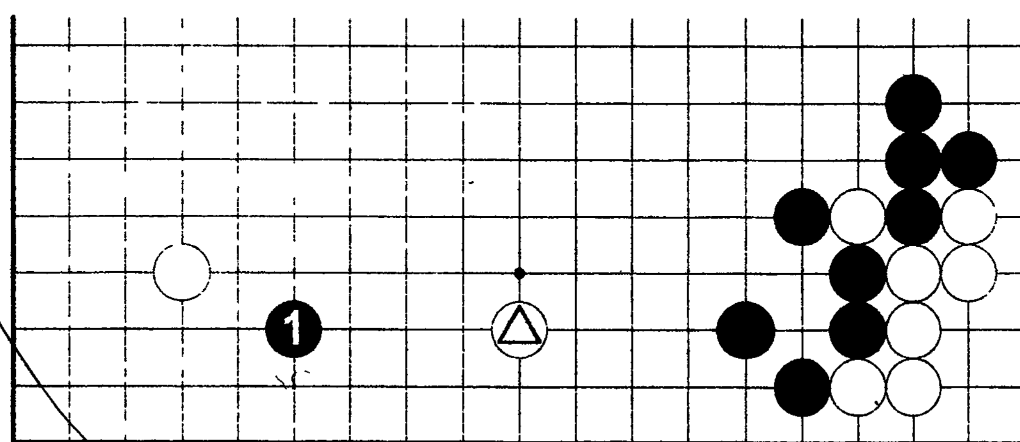
Форма 1.



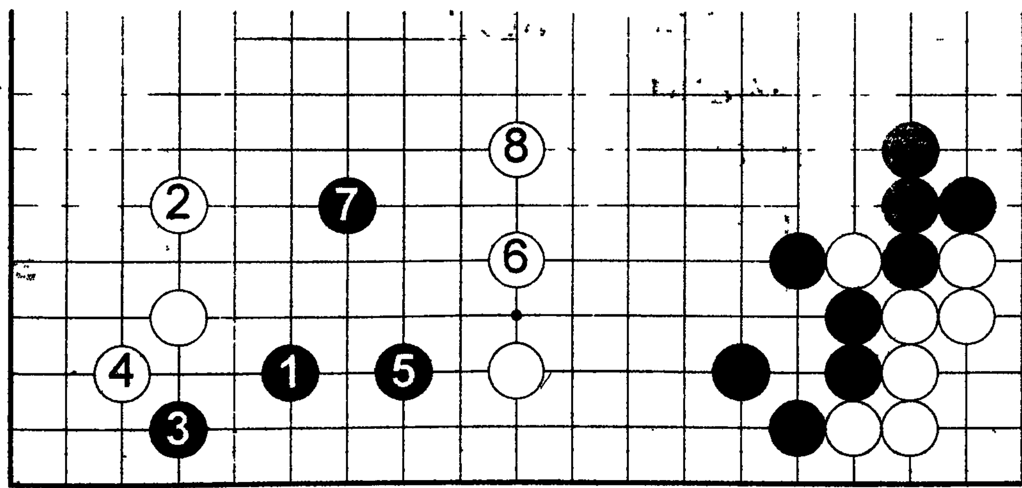
На правой стороне вы видите сильную стенку черных. Чтобы придать ей активность, **черным** необходимо найти полезную игру в левом углу. Подобные случаи с ацуми можно образно сравнить с прожектором, луч которого надо направить в нужное место (но так, чтобы он дотягивался своим светом до того места).



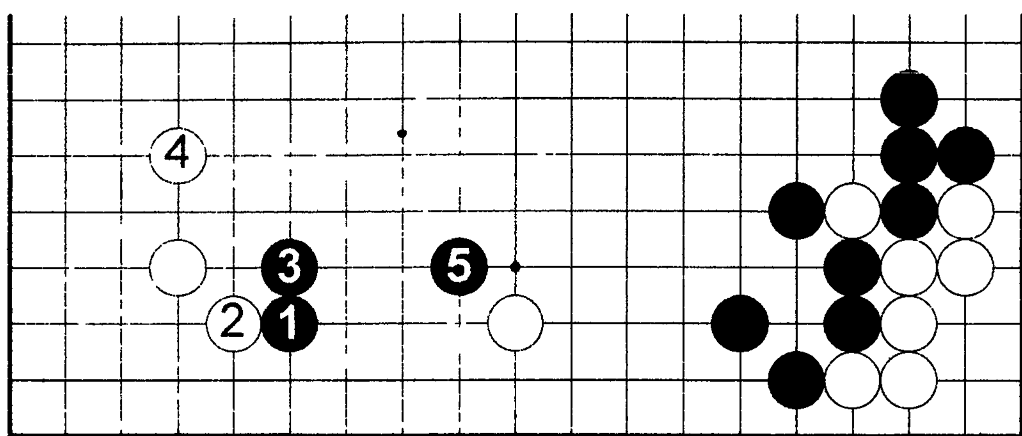
Прежде, чем решать эту задачу, необходимо хорошо понять то, что ацуми черных погашено белыми. Эту функцию выполняет камень △. Однако не стоит сетовать на эту рану и робко играть ч.1 - какари. Такой путь черных можно точно признать ошибочным. Посмотрите, камень △ сам чувствует себя не совсем уютно. Он далеко оторвался от главного помощника (камень хоси) и попал под давление ацуми, поэтому черные могут хорошо воспользоваться этим.



Правильнее будет начинать с хода какари, но ... с правой стороны - ч.1. Нельзя упускать возможность подчеркнуть слабость камня △.

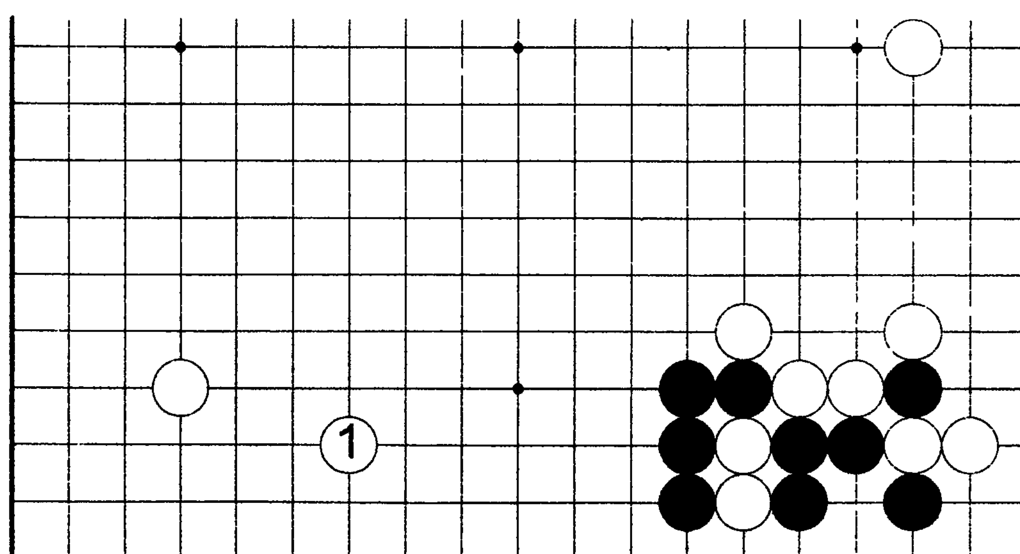


Если последует ответ б.2, то черным хорошо упорно развиваться далее - ч.3, 5. Белым теперь не избавиться от бегства - б.6, 8. Но это бегство белых и является «продуктом» ацуми черных. Камни черных слева - десант, заброшенный по приказу ацуми. В левом углу они устроили шум и тем самым активизировали ацуми.



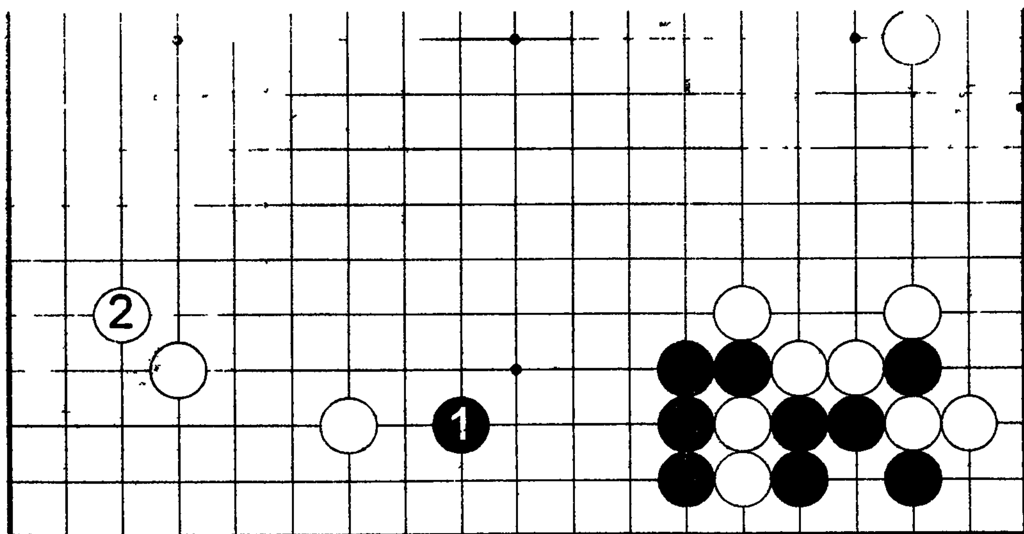
Белые могут избрать и б.2, 4. Такая игра белых применяется часто, но в данной ситуации сомнительна. Ч.5 - атака. И главные действия в этой атаке будет проводить ацуми справа. Форма черных слева - дитя ацуми, но при хорошей заботе о нем может вырасти достойным своего родителя.

Форма 2.

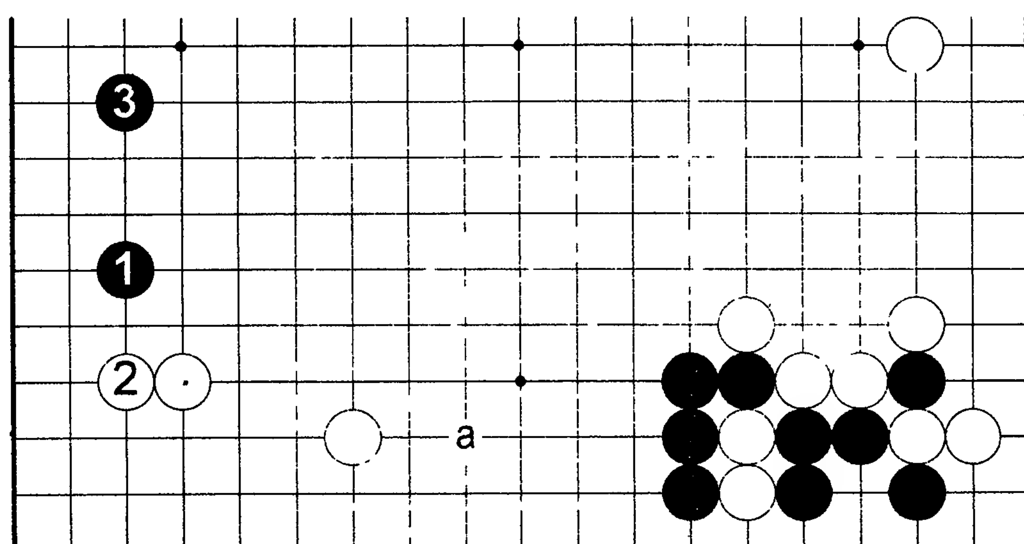


В предлагаемой позиции белые выполнили законное хираки - б.1 с построением формы огэйма. Какие действия надо принять **черным**? Для того, чтобы правильно построить план действий, надо сконцентрировать все внимание на эту локальную ситуацию. Итак, реализуйте ацуми черных с полной её отдачей.

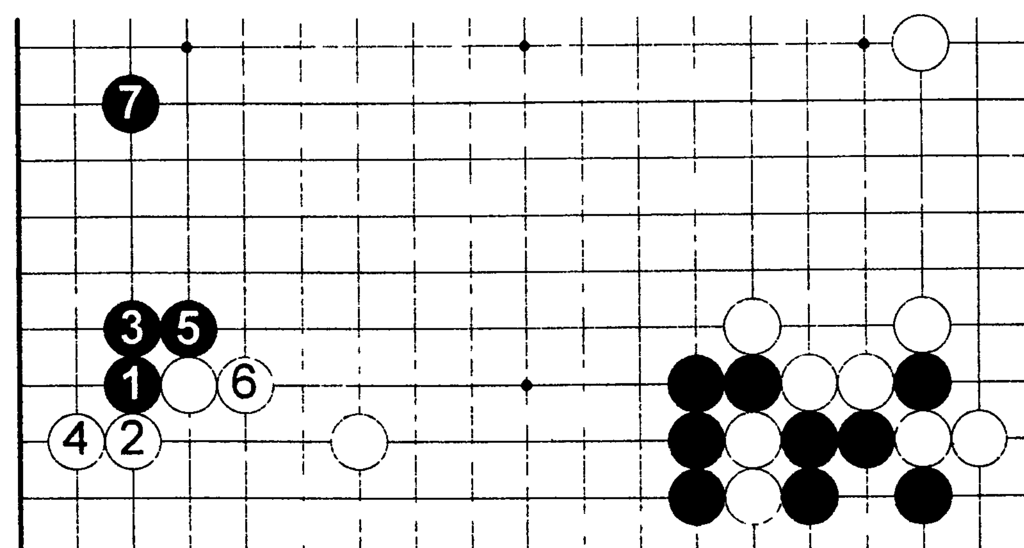
Динамика ацуми.



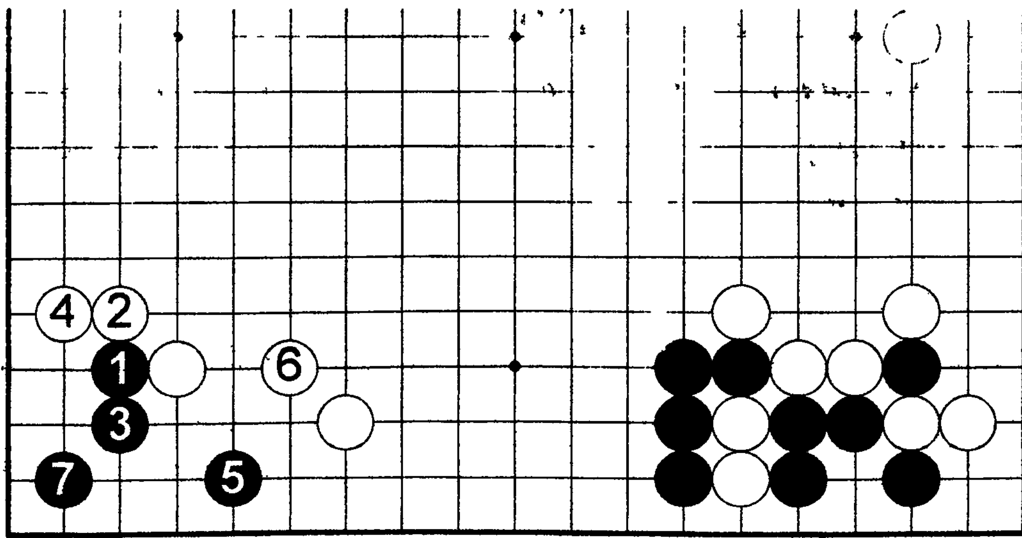
Ход ч.1 - откровенный путь получения хоть каких-то очков от ацуми. Это очень мелко и совершенно не правильно. После хода б.2 черные остаются в полной неудовлетворенности. Очень хочется прокричать: «что же ты натворил?! Как мог забыть пословицу «не создавай территорию из ацуми»!».



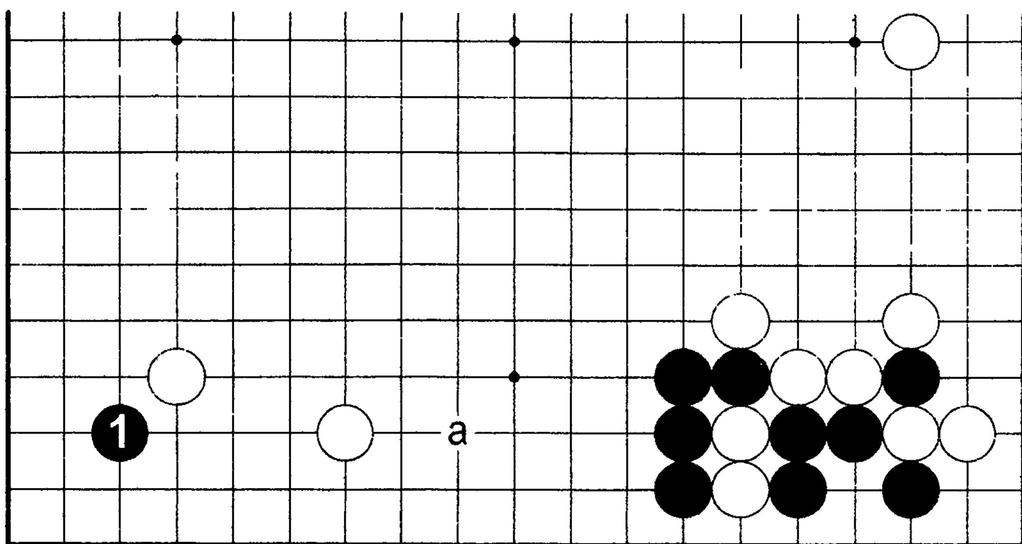
Давайте попробуем поиграть на левой стороне, хотя это и далеко от ацуми. Если левой стороне придавать серьезное значение, то после обмена ходами ч.1 и б.2 можно выполнить хираки - ч.3. Однако пункт «а» остается не востребованным вплоть до второй половины тюбана (имеется ввиду стадия игры предваряющая большое ёсэ)*. Игра на нижней стороне стала выгодна скорее белым. Появление черного камня в пункте «а» хорошо будет способствовать укреплению белой формы в углу, а мощное ацуми заработает не такие уж большие деньги.



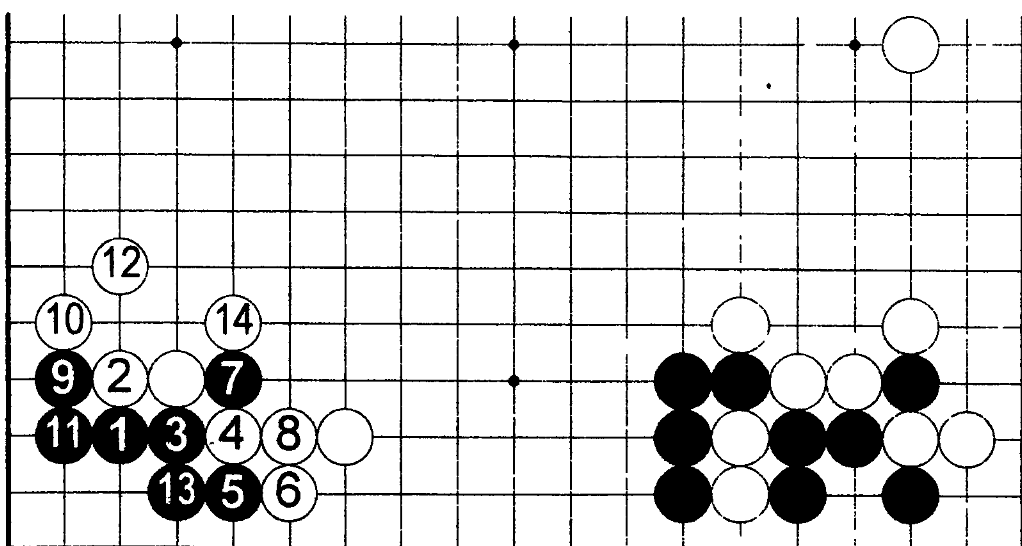
Ход цукэ - ч.1 тоже довольно популярный. Но и в этом случае трудно опереться на силу справа. Если белые ответят б.2, то после варианта ч.3 с завершающим хираки - ч.7 все и кончится. Ацуми снова осталось не востребованным.



Против цукэ - ч.1 белые могут построить внешнюю силу, начиная с осаэ снаружи - б.2. Тогда черные известным способом создают живую форму в углу - ч.3, 5, 7. Вместо хода ч.3 существует вариант игры с ходом в пункт «4». Но я не стану о нем говорить, так как и этот путь и показанный на диаграмме - оба варианта разыграны независимо от стоящего в стороне ацуми. Ацуми - не востребовано.

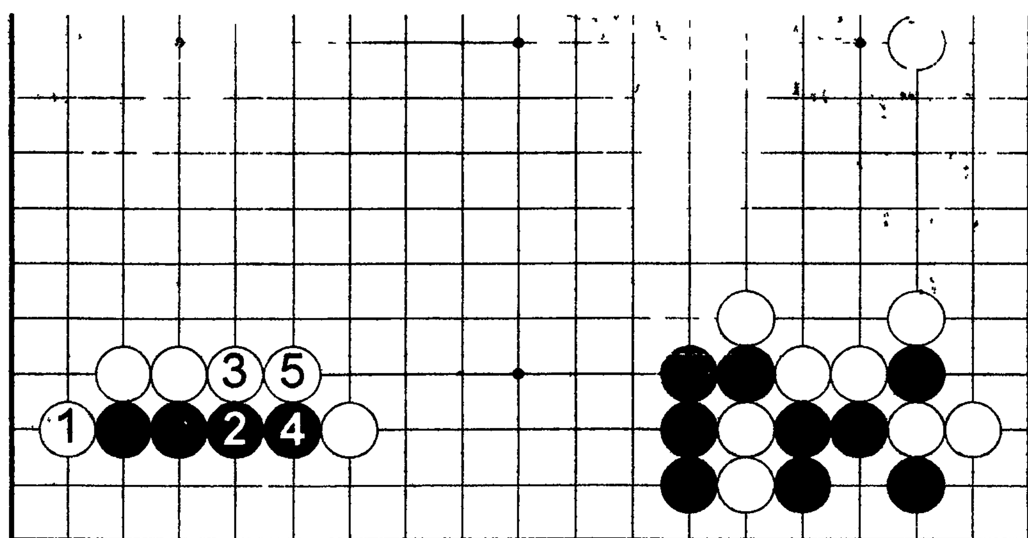


А теперь давайте разыграем путь черных, начинающийся с хода ч.1 - утикоми сан-сан. Вот здесь уже появление черного камня в пункте «а», поддерживаемого ацуми справа, может оказаться существенным. А значит ацуми активизируется. Какие действия могут предпринять белые в этой обстановке? Давайте посмотрим несколько вариантов.

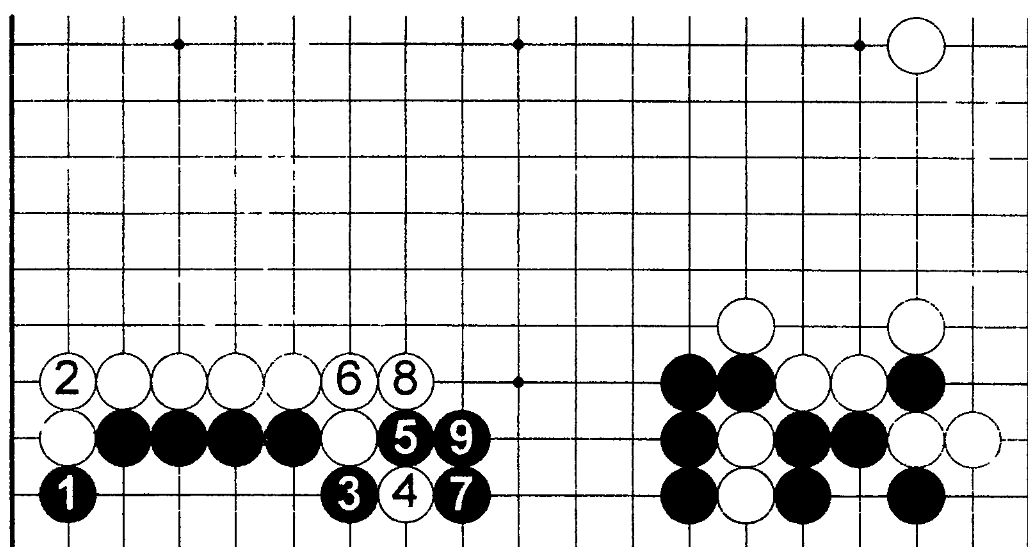


На ход ч.1 пусть белые запланируют построение внешней стенки - б.2. После стандартного розыгрыша ч.3 - б.14 (это дзёсэки) план белых свершился. Но если посмотреть на ацуми белых и ацуми черных (справа), то хорошо видно, что они уничтожили друг друга. Такое построение не может удовлетворить белых, так как за это уничтожение они заплатили слишком дорого - углом. Главная причина случившегося - это ход б.4 - осаэ. Давайте изменим этот ход.

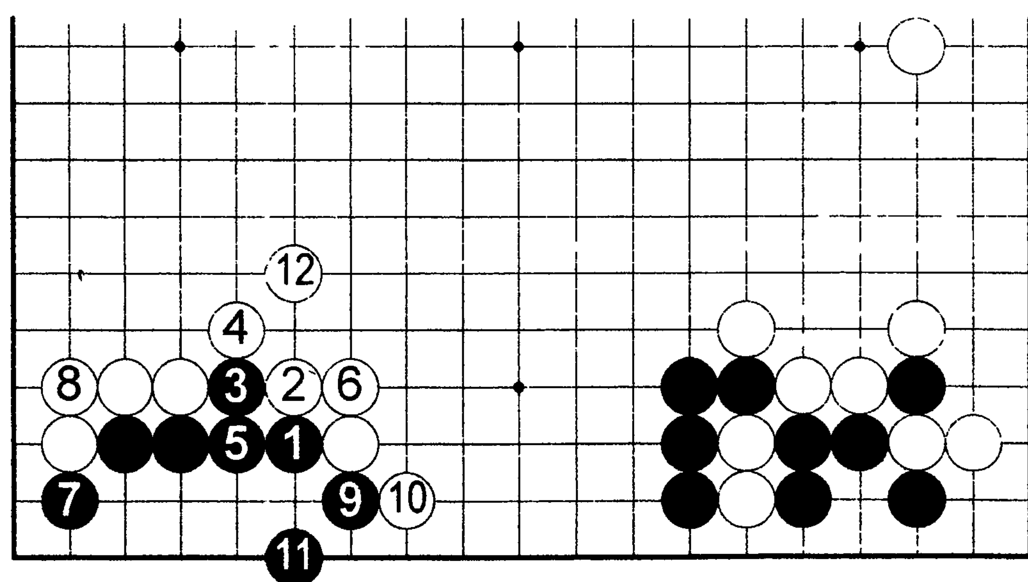
Динамика ацуми.



Ходом б.1 белые выполняют осаэ непосредственно в углу. Это правильное решение. Белые готовы сконцентрировать свои строящиеся силы только в одном направлении - по левой стороне. Встреча с ацуми черных не произойдет. Теперь задача встала перед черными. Доиграем получившийся вариант.



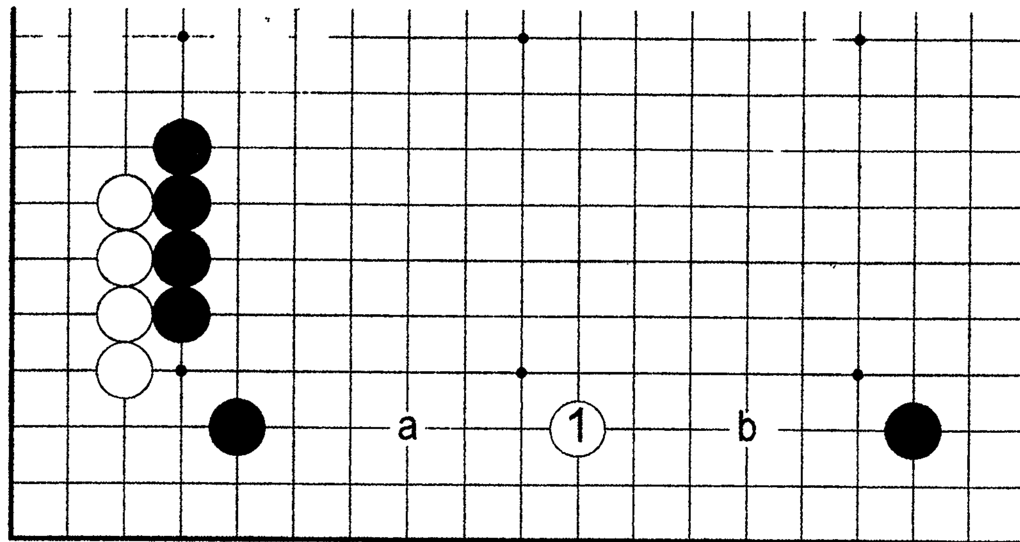
Ч.1, 3 - наиболее разумное решение. Здесь белым резонно поставить ниданбанэ - б.4 и тем самым после хода ч.9 получить сэнтэ. Этот темп они могут пустить в пункт «оба» на левой стороне, что совершенно правильно. А как насчет черных? Они что, снова продублировали ацуми на нижней стороне? Выходит, так. Где же ошибка черных?



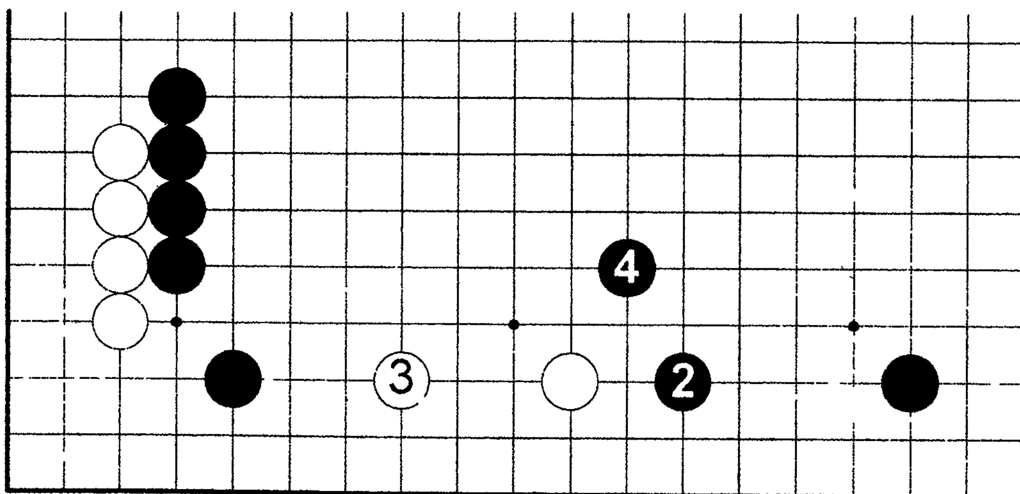
Давайте вернемся немного назад и сыграем черными по-другому. Ч.1, 3 - форма «фуку» - вот правильное решение. Дальнейший путь до хода б.12, практически, форсированный и наиболее разумный для черных. Как видите, и темп не потерян и, главное, сила стенки белых снова наткнулась на ацуми черных.

Переберите снова все варианты этого случая и поразмыслите о динамических возможностях ацуми. По началу это занятие может показаться трудным. Но не переживайте, эта страница книги пока ещё не последняя...

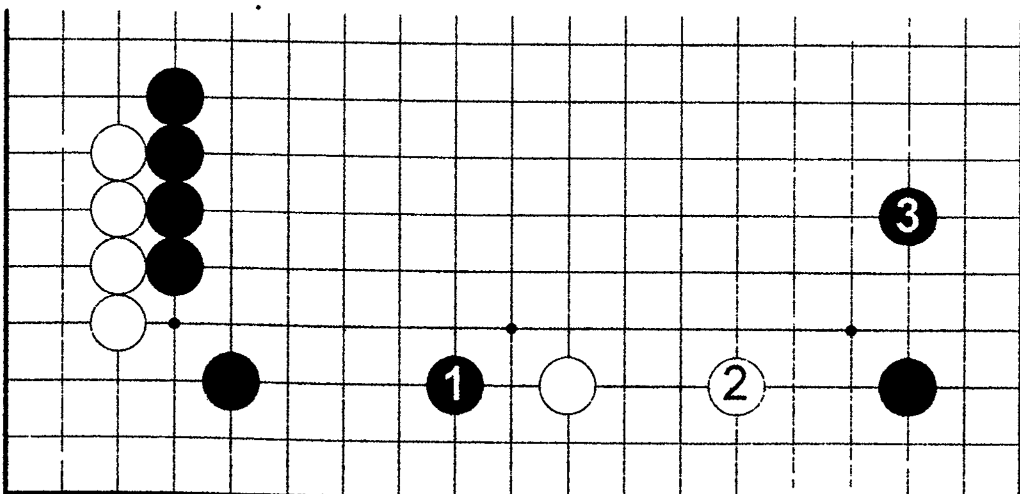
Форма 3.



Ход б.1 - вариути в этой ситуации естественный. Допускать черных в область этого пункта белым совершенно не выгодно. У белого камня имеются пункты миаи - «a» и «b». Это их законные пункты развития - хираки. Задача для **черных** - с какой стороны ставить цумэ на белый камень (проще, с какой стороны придавить камень белых - слева или справа)*?

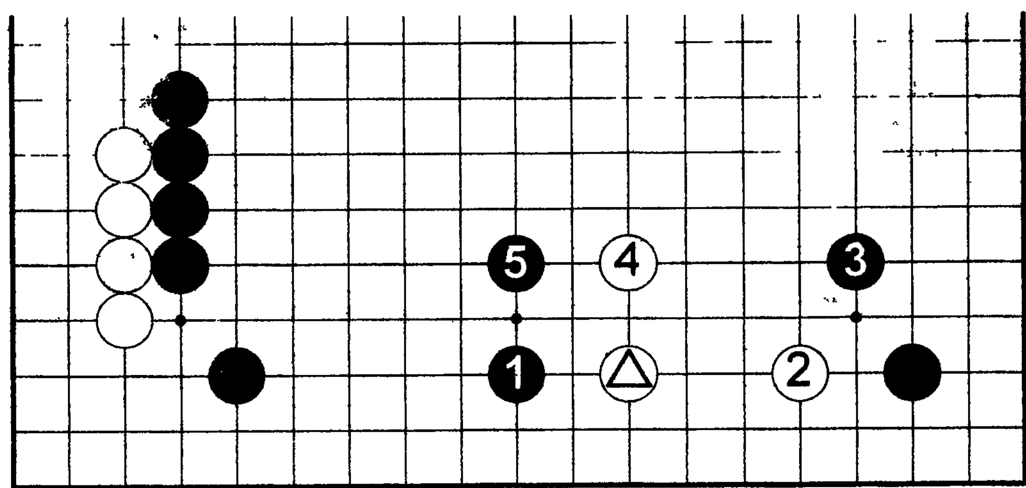


Черные ставят цумэ справа - ч.2. Это правильное решение, т. к. выполняя хираки б.3, белые натыкаются на ацуми черных. Теперь можно продолжать атаку - ч.4. В этой атаке стенка черных принимает самое активное участие.



Атака ходом ч.1 - сомнительна. Во-первых, после ответа б.2 черные вынуждены сами защищаться - ч.3. Во-вторых, развитие от стенки в пункт ч.1 выглядит слишком узким. Допускать форму кориката (дублирование силы)* в районе ацуми - значит не понимать роли ацуми.

Динамика ацуми.

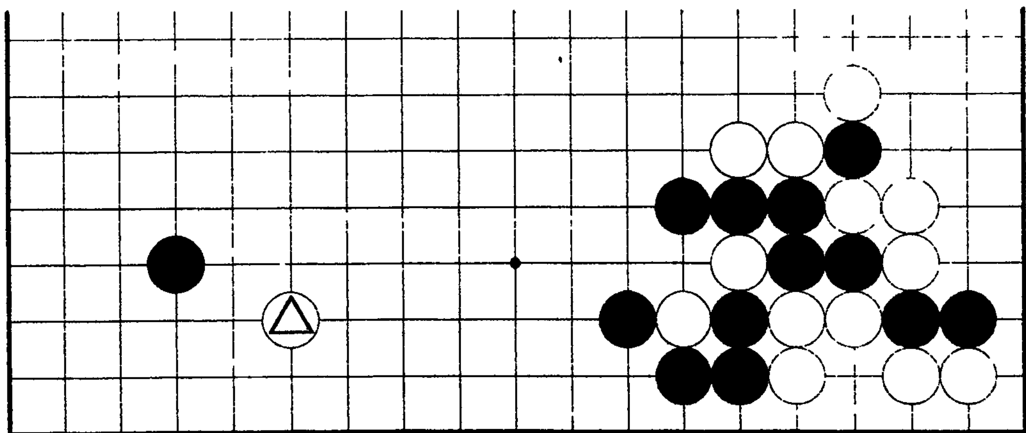


Давайте переставим белый камень вправо на один пункт - △.

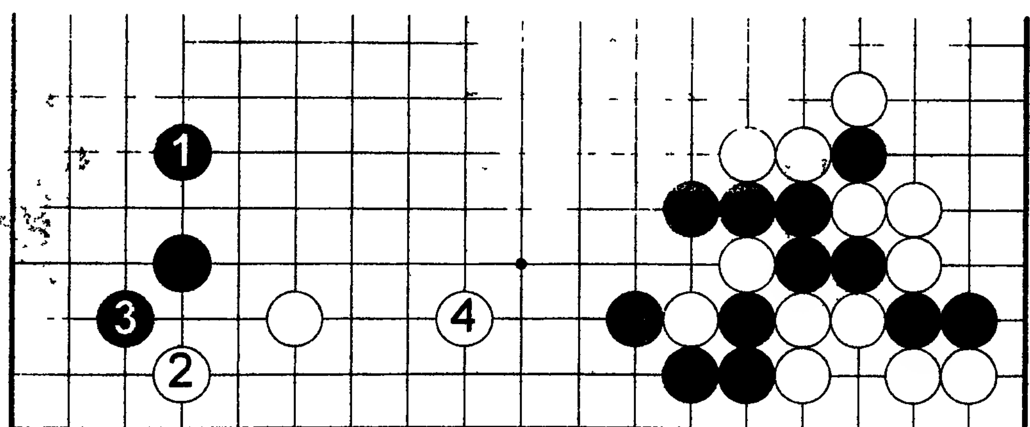
Вот теперь ход ч.1 совершенно правильный. Если белые снова ставят хираки - б.2, тогда атака ходами ч.3, 5 успешно продолжается. Белые обязаны строить легкую форму (сабаки) и принимать бой. Здесь цумэ черных камней ч.1 и сан-сан очень грозно. Что касается хираки от стенки, то получившаяся форма не может принести огорчения черным.

Форма 4.

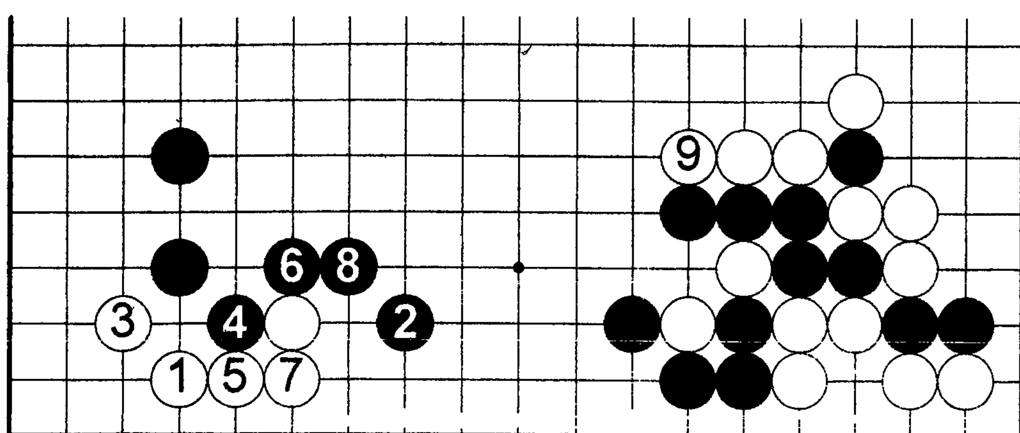
«Не строй территорию от ацуми» - эту пословицу надо хорошо понимать. При нарушении этого закона очень трудно избежать кориката (дублирования). Если построено ацуми, то надо приложить всё умение и знания на правильную реализацию этой силы.



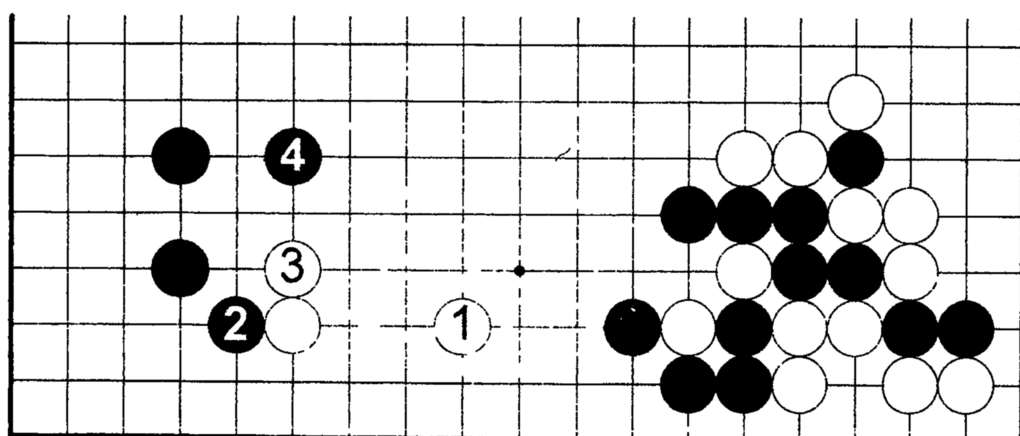
Белые ставят какари - △. Задача **черных** не простая - найти ответ с учетом имеющегося ацуми справа. Расчет должен быть точным, лаконичным и без нарушения законов касающихся ацуми.



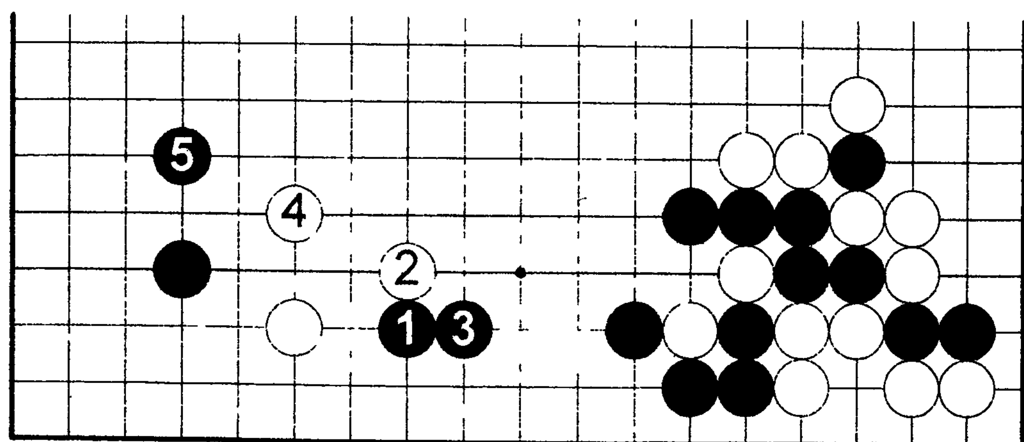
Несомненно, что ход ч.1 - слабый. Это легко доказывается белыми простым построением формы– б.2, 4. Форма белых прекрасна, особенно на фоне сильной формы черных справа.



Но может быть после хода б.1 - кэйма удар черных ч.2 исправит положение? Действительно, после атакующих действий - ч.4 - ч.8 черные выстраивают неплохую внешнюю силу слева. Однако радоваться преждевременно. Боевой пункт б.9 пускается в ход и черные не могут быть довольны нарастающей силой белых на правой стороне и придавливающей в этой области доски ацуми черных.

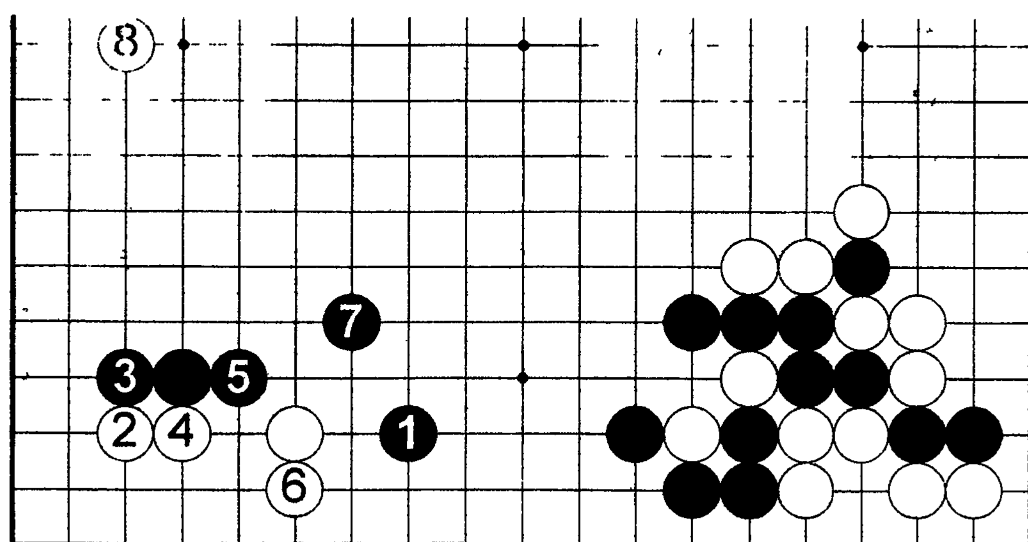


Если бы белые сыграли простое хираки - б.1, то после ч.2, 4 черные, несомненно, могли бы танцевать танец победы на нижней стороне. Но белые прекрасно знают, что к ацуми так близко приближаться очень опасно и никогда не сделают такого плохого хода - б.1!



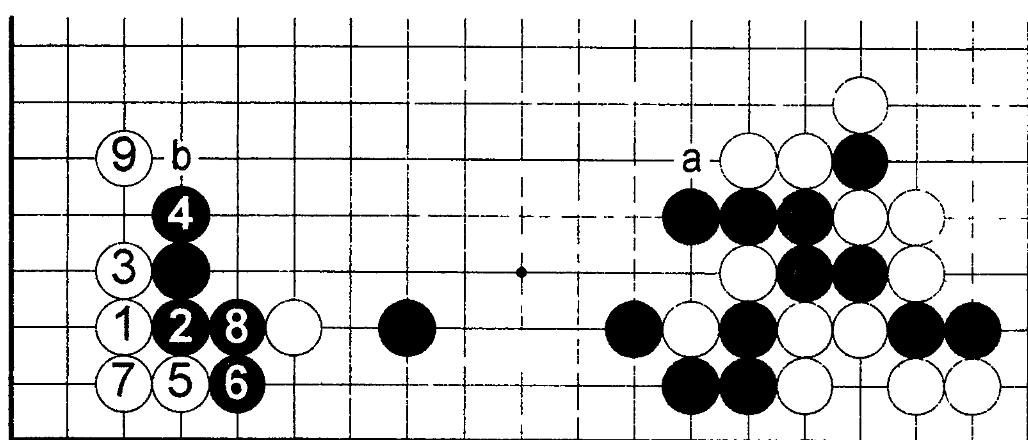
А что будет, если сыграть иккэнбасами - ч.1? Сам по себе этот камень, конечно, близко стоит от ацуми и дублирует её. Но если белые ответят б.2, 4, то получится очень здорово - форма белых попадает в мощные клещи черных. Но если белые понимают го, то никогда не станут превращать эту игру в игру поддавки.

Динамика ацуми.



После прыжка белых в пункт сан-сан - б.2 становится очевидным, что и на этот раз черные ошиблись.

Разберем сначала вариант с осаэ ч.3. После стандартного розыгрыша угла, ход б.8 напрочь лишает черных всех перспектив на левой стороне. Новенькое построение черных, не успев просохнуть от краски, развалилось.

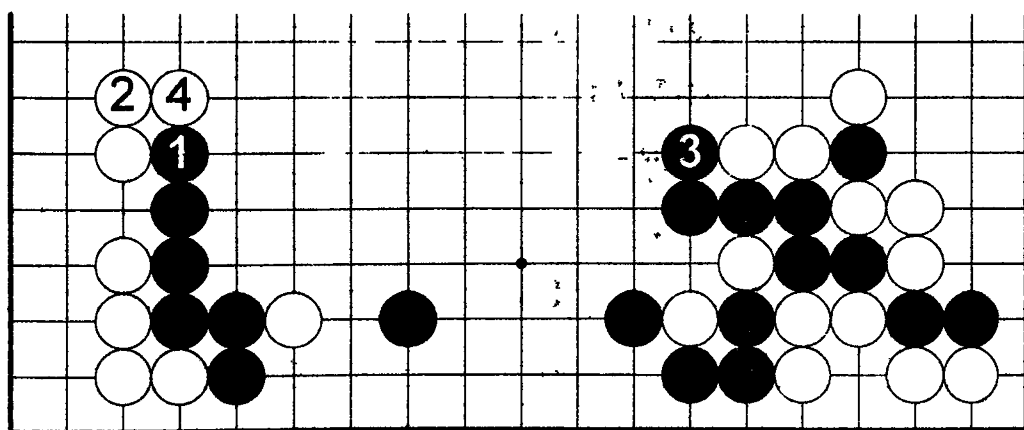


Но у черных есть другое осаэ - ч.2. И хотя я уже сказал, что после хода б.1 черные провалились (читай об этом из предыдущей диаграммы), все-таки надо доказать это.

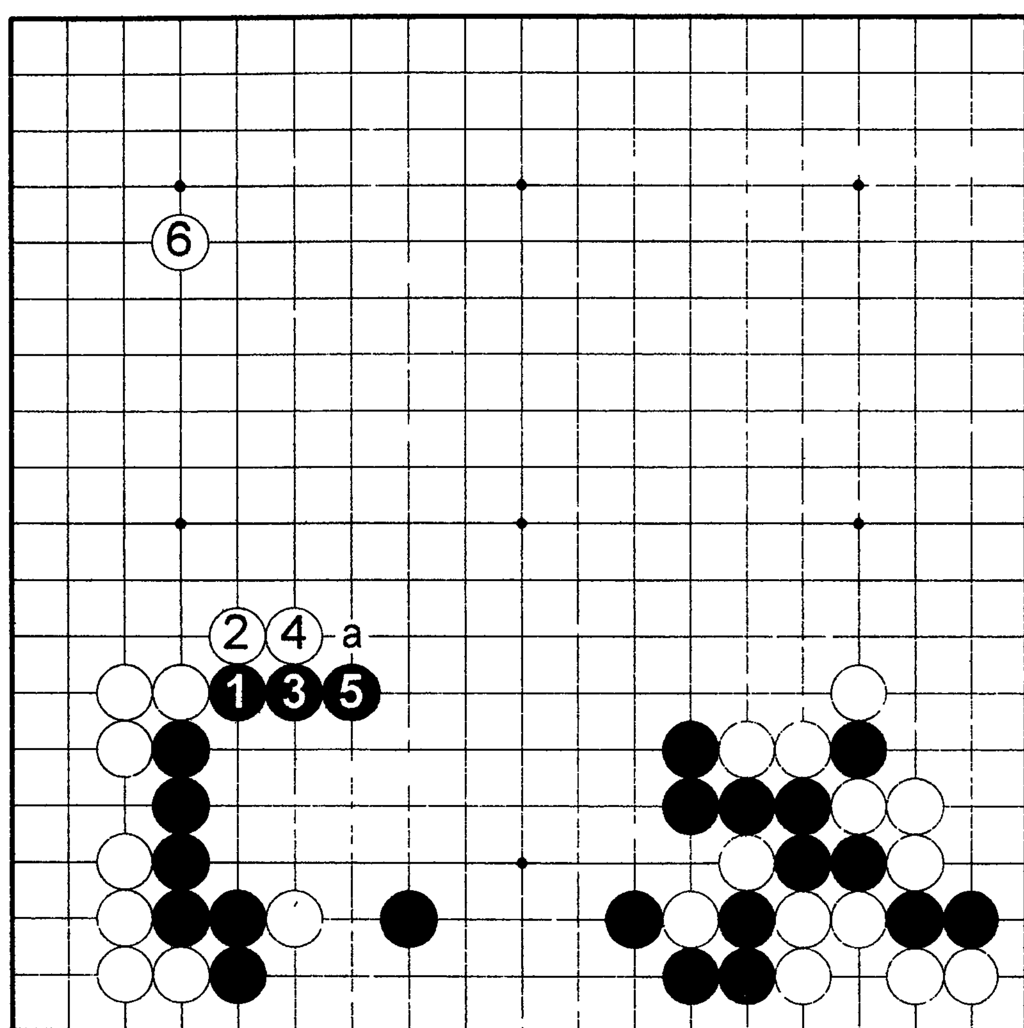
Игра до хода б.9 многим хорошо известна - это классика. У черных внизу появился доход. Но, имея две мощные стенки, черные бессильны развить имеющуюся прибыль. Дело в том, что у белых образовались пункты миаи - «а» и «b», не дающие черным эту возможность роста прибыли.

Здесь надо немного пояснить о росте дохода. В бизнесе говорят: плох тот доход, который не приносит доход. И хотя это звучит не очень точно, но это так. В изучаемом примере, если оставить построение черных так, как есть, то его можно назвать кориката. Действительно, имея две мощные стенки, приносящие такой доход (без накопления!), нельзя считать это построение успешным. Чтобы выйти из кориката черным необходимо существенно пополнить полученную сумму «денег».

Давайте попытаемся сделать это.

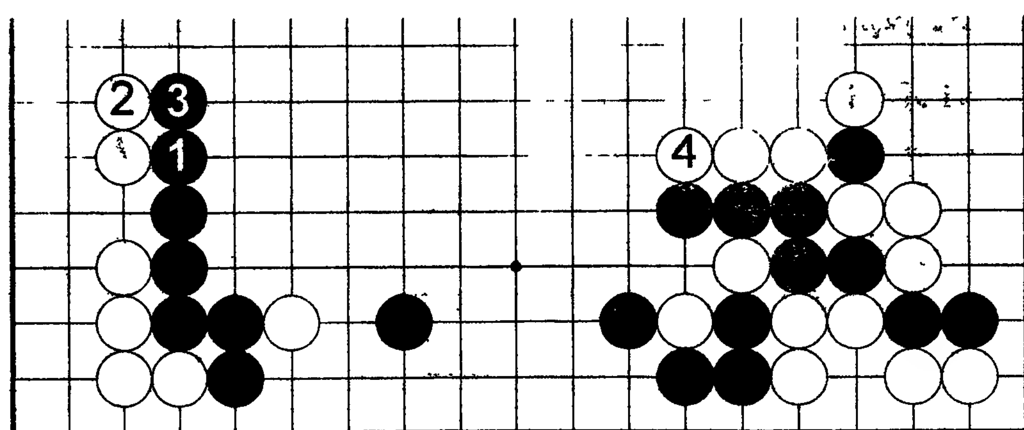


После ходов ч.1, 3 у черных на нижней стороне образовалось около 40 очков. Определенно - это прибыль. Но ход б.4 - магари, что очень хорошо для белых, начинает приносить широкие возможности на левой стороне оппоненту с одновременной угрозой проникнуть в черный кошелек внизу.

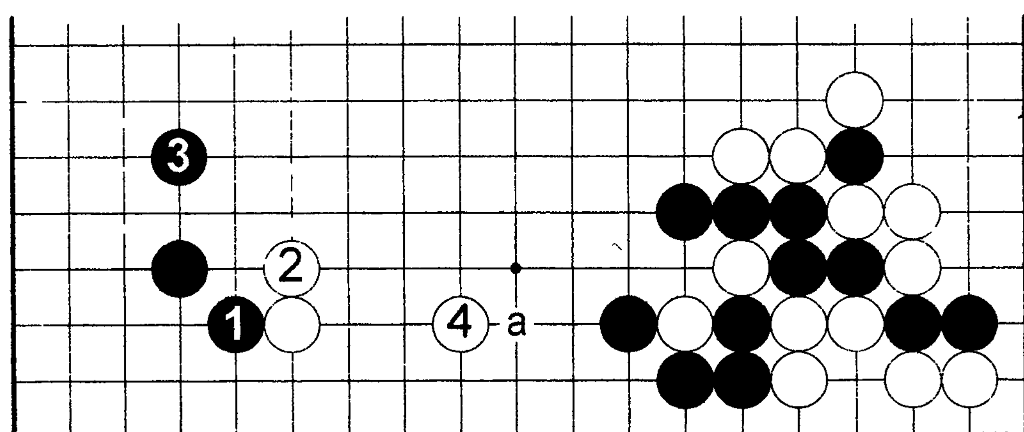


Полученный доход надо защищать - ч.1 - ханэ с последующим ч.3, 5. Однако на левой стороне у белых образовалась богатая стенка - ацуми. Более, чем естественней, белым резонно поставить камень б.6 и утвердиться на левой стороне.

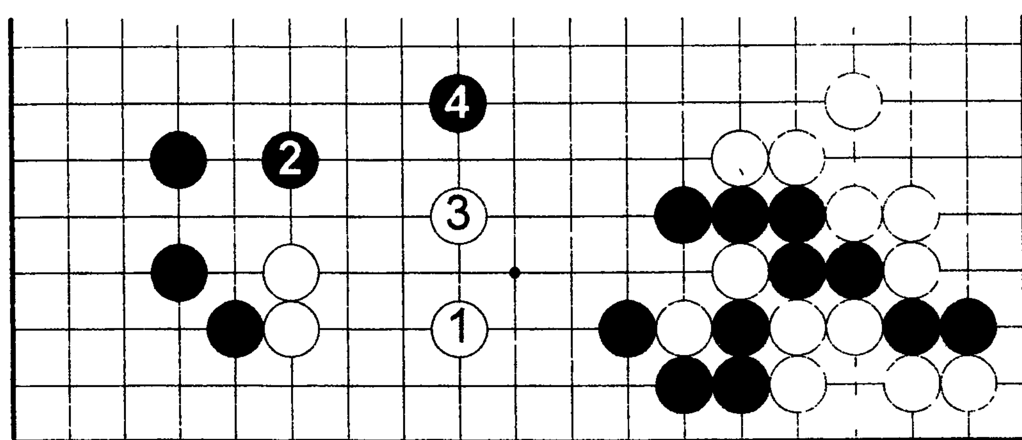
Посчитайте затраченные силы (камни) на приобретение очков с одной стороны, а затем проведите тот же расчет с другой. И не забудьте включить потенциал - пункт «а» способный принести радость белым.



Пусть черные поставят два подряд осаэ на левой стороне и погасят там возможности белых - ч.1, 3. Но тогда белые приступят к гашению потенциала черных с правой стороны– б.4. Этот ход очень боевит, и справиться с ним без потери очков, практически невозможно. Но не стоит забывать и о том, что этим ходом белые приступают к наращиванию силы на правой стороне. А черным можно только посочувствовать - успеть и слева, и справа им не дано.

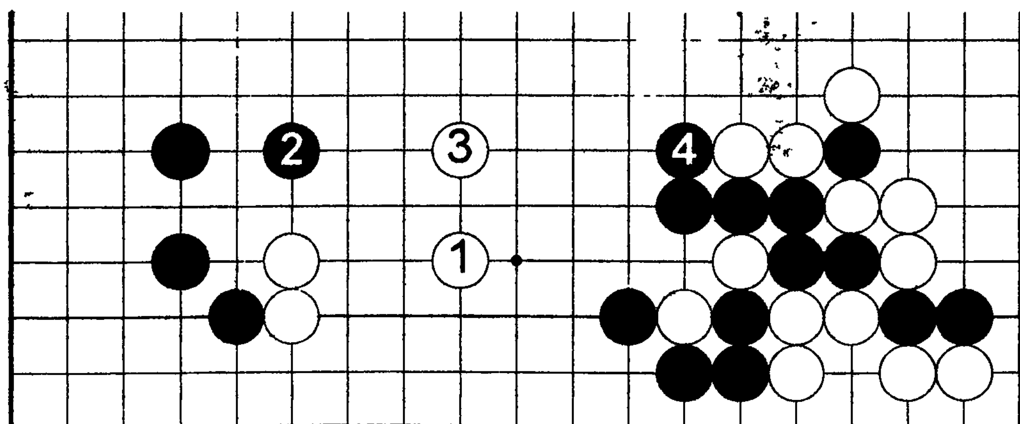


Чтобы придать ацуми черных жизненную энергию (активизировать), лучшее решение черных можно считать следующее: ч.1, 3. Белые вынуждены ставить форму. Однако играть в пункт «а» очень рискованно - может произойти немедленное утикоми с разрушением формы. Поэтому белым приходится сжаться - ч.4. Работа ацуми успешно выполнена, и черные не могут быть не довольны. Но это ещё не финал.



При постановке камня б.1 на третью линию черные имеют хорошую возможность приступить к блокировке белой формы - ч.2. А ход ч.4 это уже прямая угроза расправиться с белыми. Но посмотрите на ацуми черных. Форма буквально дышит энергией и готова пронзить любого, кто приблизится к ней. Механизм заработал на все 100%.

Нам осталось посмотреть в этой интересной ситуации последнее - ход белых на четвертую линию - б.1.



Действительно, белым в этой обстановке совершенно нет смысла ставить камень на третью линию - линию жизни (базовая линия)*. Хираки б.1 на четвертую линию создает нормальное условие бегства. Однако черным унывать нет повода. Ч.4 - приятное сопровождение белых в центр, к тому же ацуми поворачивает свои силы на правую сторону и готово сражаться на другом фронте.

Глава 4. Сабаки и синоги.

1. Сабаки.

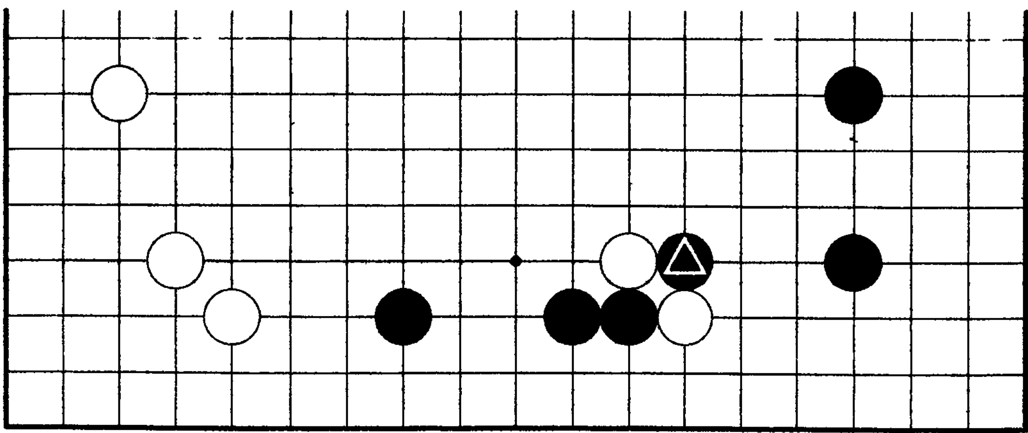
Сабаки (ударение на последний! слог)* –это легкие камни (легкая форма), способные в сильной зоне противника проявить бойцовские качества и выйти из боя с малыми потерями. Сабаки можно понимать и как технику ведения боя путем построения легкой формы в зоне сильного влияния партнера. В принципе это одно и тоже.

Когда говорят о легких формах, то подразумевают и о некоторых жертвах камней. Действительно, при создании сабаки без жертв не обойтись. С другой же стороны нельзя увлекаться жертвами (отдавать один камень за другим) ради самих жертв. Каждый камень должен отработать на все 100%.

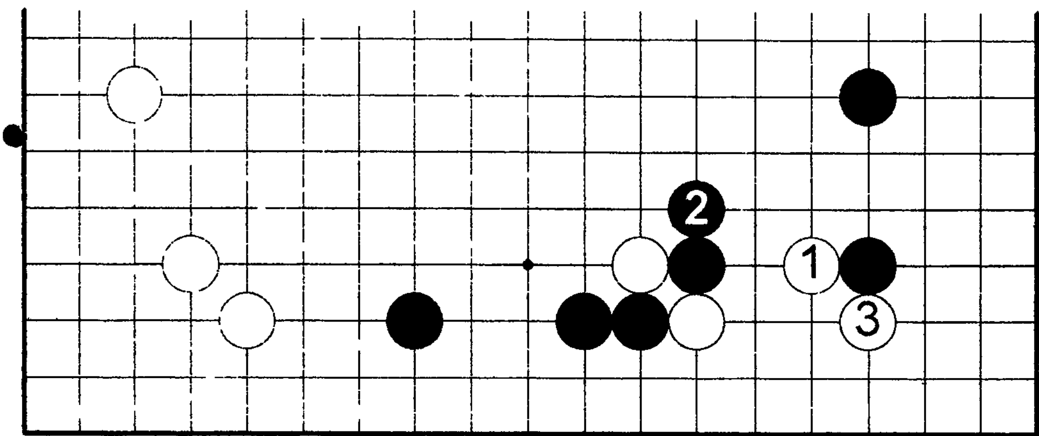
Среди многих игроков существует следующее неправильное рассуждение: если у партнера сильная позиция (имеется в виду локальная)*, то в ней нет смысла устраивать бой, игра в сильной зоне партнера приведет к лишним жертвам. Это уже противоположная группа игроков, которая на жертвы смотрит совершенно другими глазами.

Прежде, чем причислять себя к одной из этих категорий игроков, я советую вам примкнуть к совсем иной категории - это любители го, которые любят считать, и являются страстными приверженцами так называемого «ёми» - кропотливого анализа позиций.

Форма 1.

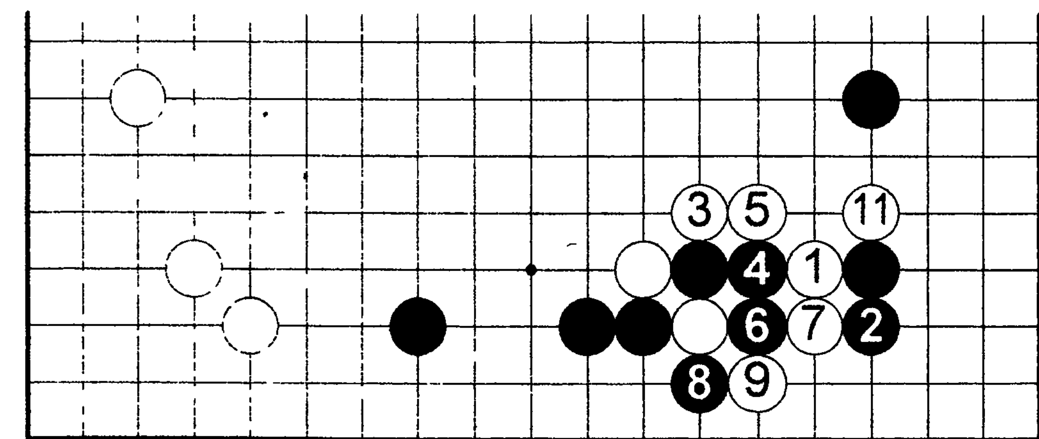


В правой нижней области у черных имеется сильная позиция. Ход ▲ - жесткое разрезание. Но теперь у **белых** появилась возможность построить сабаки. Сделайте анализ ситуации и затем проведите сабаки.



«Сабаки начинается с цукэ». Вы знаете эту пословицу? Цукэ встречается во многих случаях. Но в сабаки - цукэ наиболее частый приём.

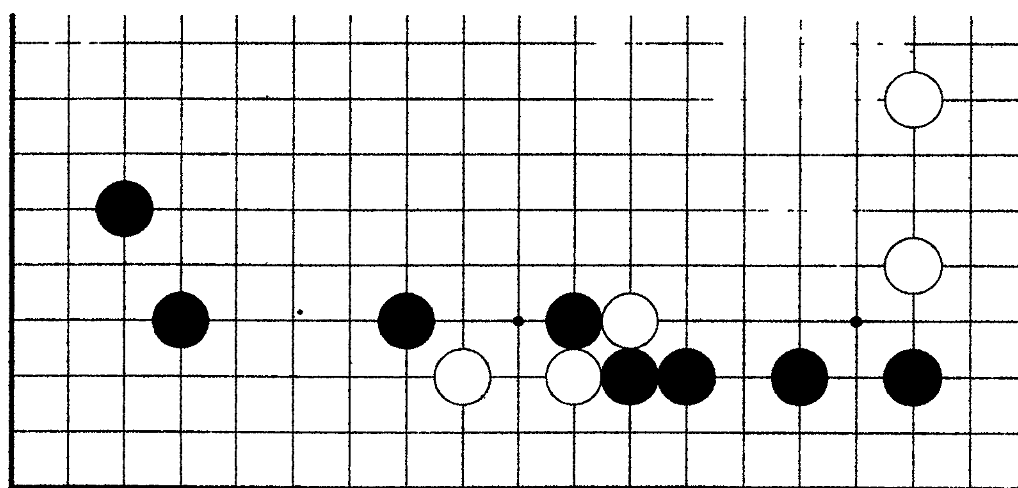
Б.1 - цукэ - правильное решение. Если идет ответ ч.2, то белые, естественно, ставят б.3. Форма сабаки построена. Итак, между сабаки и цукэ можно поставить знак равенства. Это, как мать и дитя или два брата (без границ старшинства).



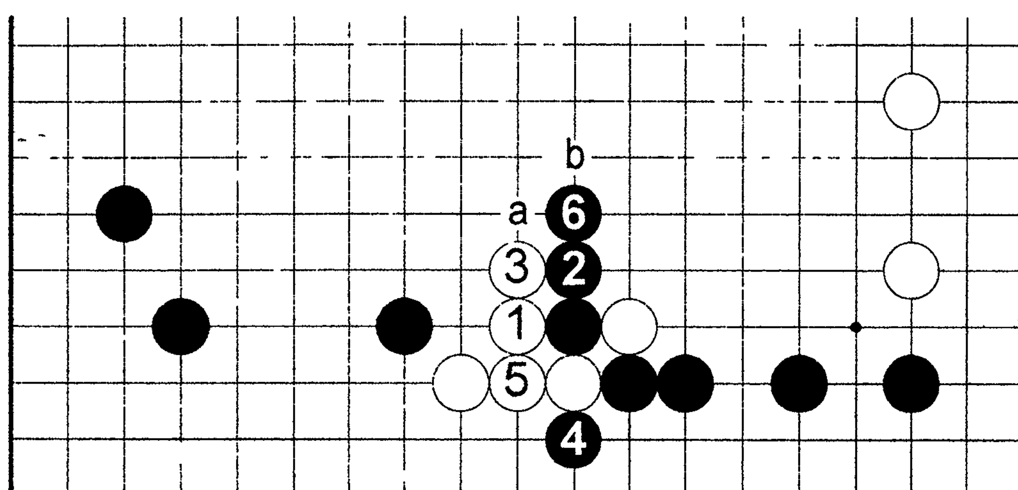
Если на цукэ б.1 черные отвечают сагари - ч.2, тогда белые проводят популярный вариант б.3 - б.11. Совершенно ясно, что ход б.1 имеет полное основание называться сабаки-тэсудзи.

Ч.10 - соединение.

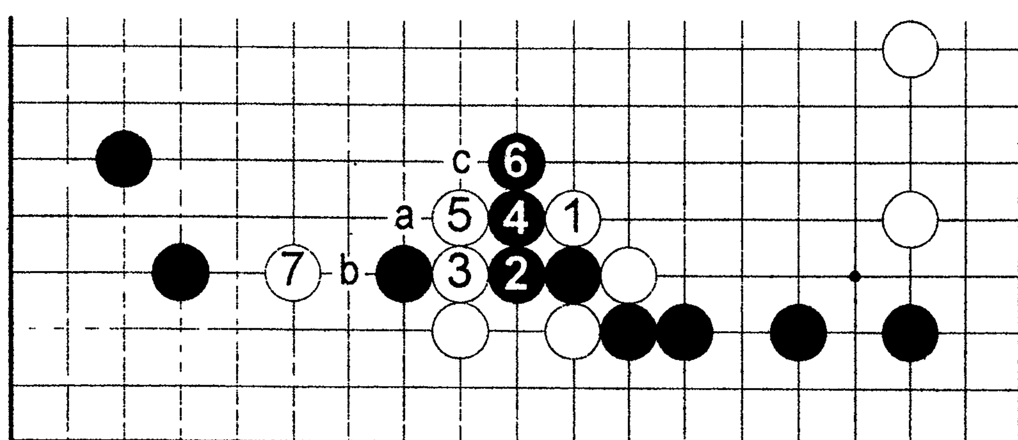
Форма 2.



Перед **белыми** стоит задача по созданию сабаки на нижней стороне. Отдавать свои камни белым нет никакого смысла. Наоборот, здесь образовалась прекрасная возможность хорошо сыграть. Не узнали ли вы в этой форме недавнего знакомого?



Игра б.1 - атэ с выбеганием в центр - б.3 навряд ли может принести радость белым. Это - вульгарная игра. После ч.4 - атэ и ч.6 - ноби положение белых тяжелое. А добавка ходов б.«а» и ч.«b» ещё больше подтверждает эту оценку. Такая ситуация имеет энциклопедическое название «толкать повозку сзади» («курума но атооси»)*. Действительно, чем дальше убегают белые, тем сильнее становятся черные.

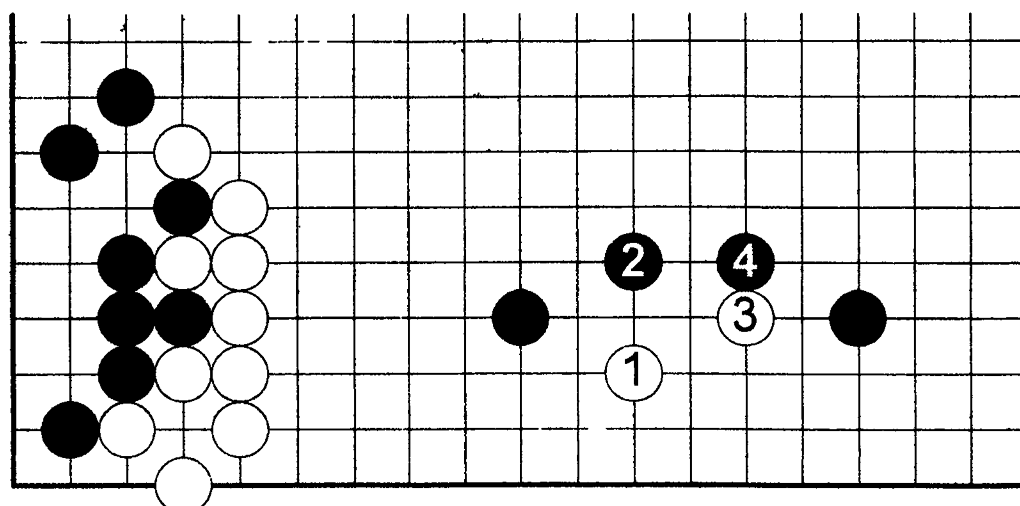


Давайте начнем с атэ - б.1. Это - сабаки-тэсудзи. Смотрите! Б.3, 5 кикаси, а далее наносится удар - б.7. Эта форма белых уже способна устроить здесь хороший бой. И самую существенную подготовку для этого сделали ходы б.1, 3 - знакомое (по форме 1) тэсудзи.

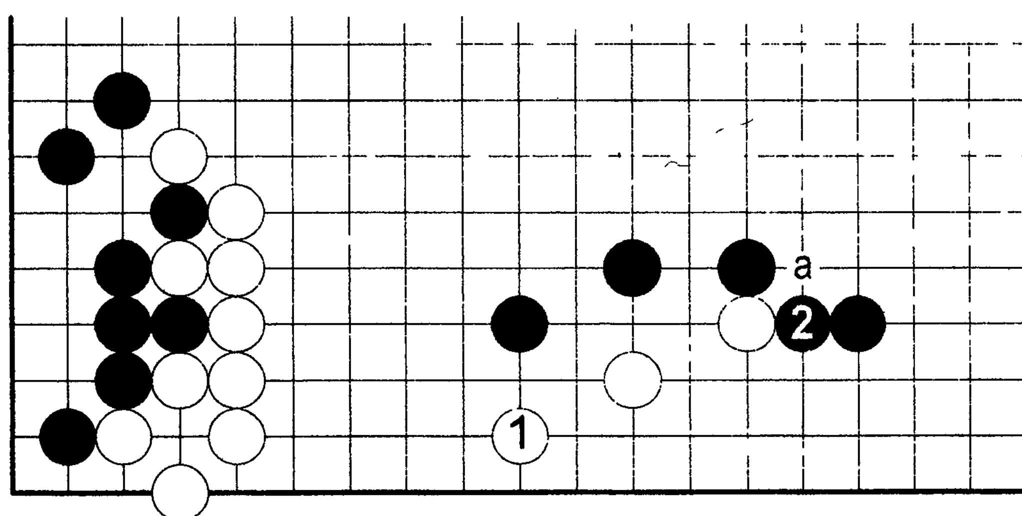
Однако если вместо б.1 играть сразу в пункт «3», то произойдет следующее: ч.«1», б.«а», ч.«b» и б.«с» - какэцуги. Опасность миновала, конечно. Но назвать этот прием правильным и, тем более, сабаки никак нельзя.

Сабаки и синоги.

Форма 3.

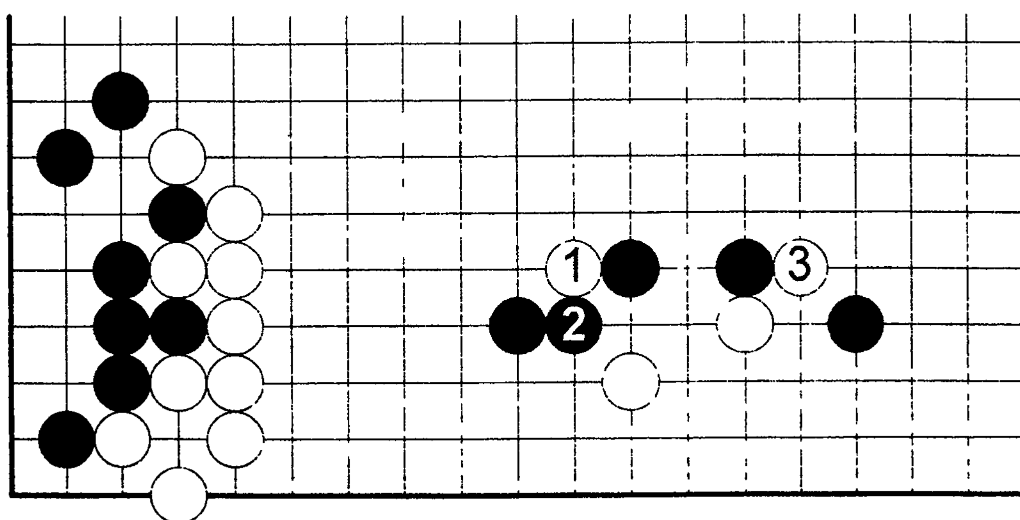


Ходами ч.2, 4 черные идут на блокировку двух белых камней. Задача **белых** - наилучшим образом сделать сабаки.

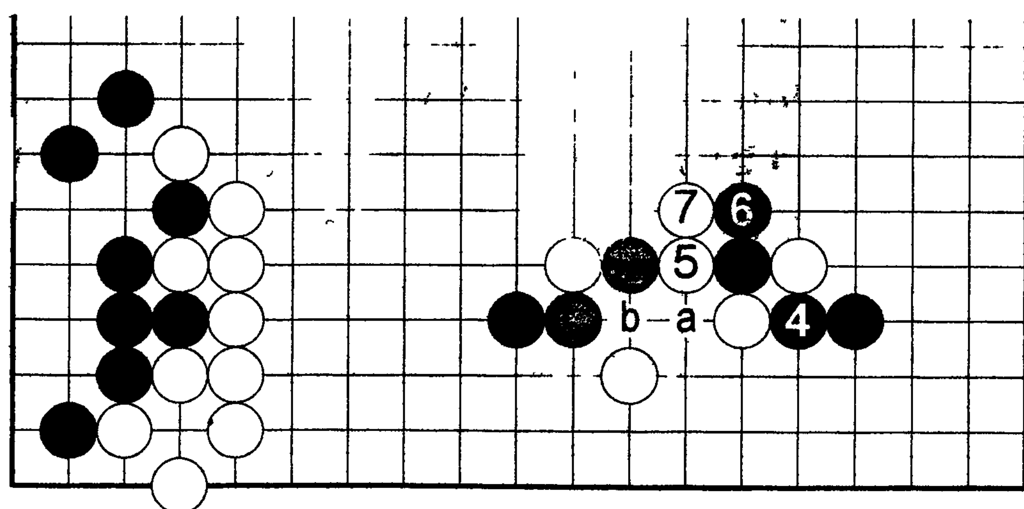


Ходом б.1 - субэри белые идут на соединение (ватари)* со своей силой слева. Черные забирают хороший пункт ч.2 - осаэ, что не может удовлетворить белых. Неприятно и то, что сила белых слева осталась без работы.

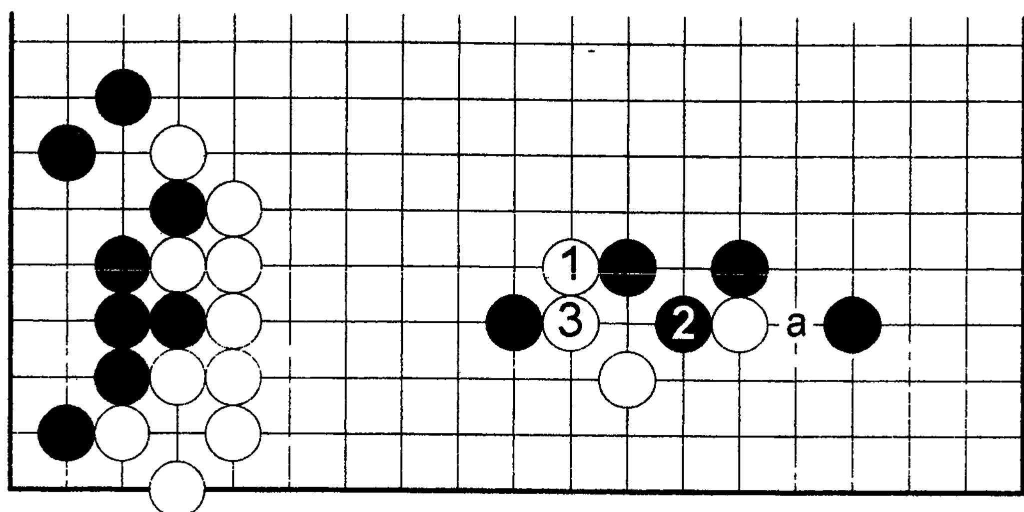
Ход в пункт «2» (вместо б.1) так же можно считать сомнительным. Черные, наращивая внешнюю силу, продолжат блокировку - ч. «а».



Правильным решением будет цукэкоси - б.1. Если черные упрямо ставят ч.2, то последует ханэдаси - б.3. Такой прием в этой обстановке называется сабаки-тэсудзи.



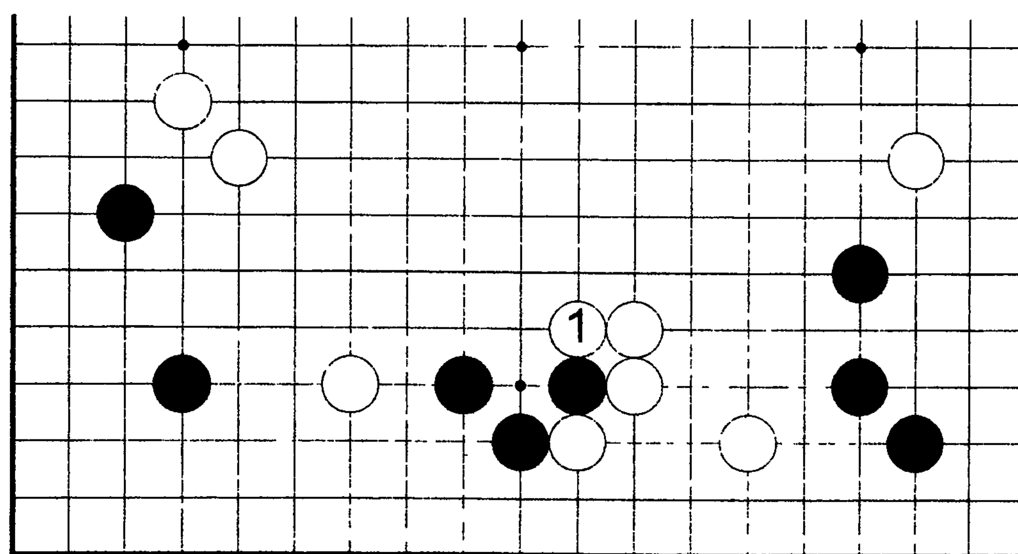
Далее. Если черные режут - ч.4, белые успешно прорываются в центр, дробя черных на части - б.5, 7. Черные, конечно, могут взять один камень - ч.«а», но ответ у белых приготовлен - б.«b» - двойное атари.



Конечно, с черных не может устроить такой исход борьбы. С виду, у белых получилось сабаки, а на деле они занесли над головой черных жуткий меч.

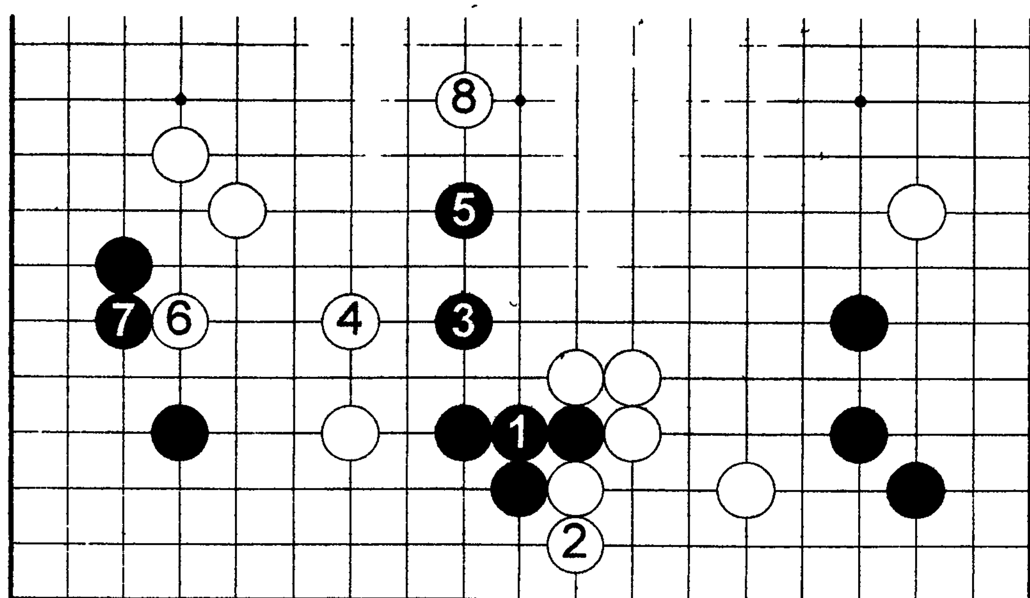
Поэтому черным лучше успокоиться и играть ч.2 (или «а»). Но и в этом случае белые довольны результатом. Ход б.3 - хики приносит существенные очки белым слева. Реализация силы слева - началась.

Форма 4.

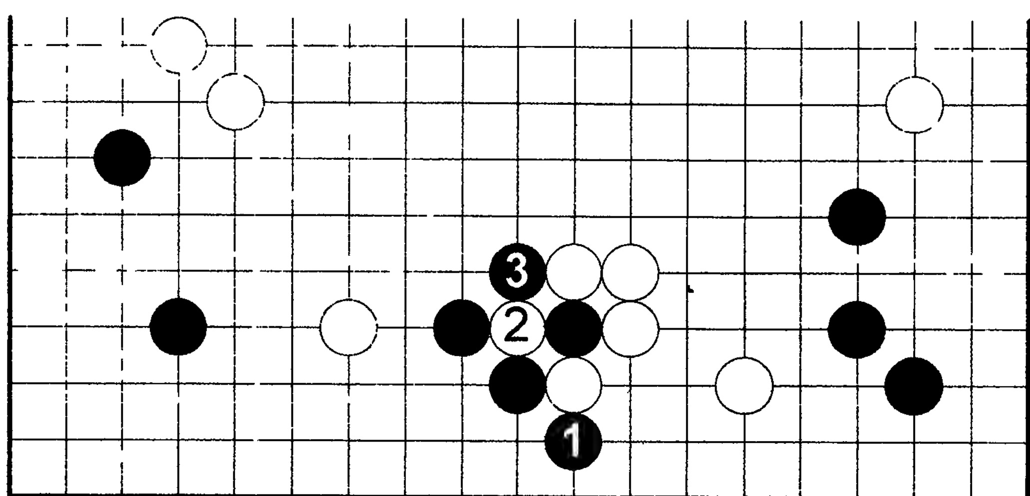


Белые поставили атэ- б.1. **Черным** самый раз заняться своим внешним видом (тремя камнями) и украсить нижнюю сторону приятным сабаки. Однако не рекомендую забывать о легкой форме черных, стоящей слева. Она также принимает участие в игре. Сабаки - явление не обособленное и не должно отрицательно сказываться на соплеменниках, стоящих рядом.

Сабаки и синоги.

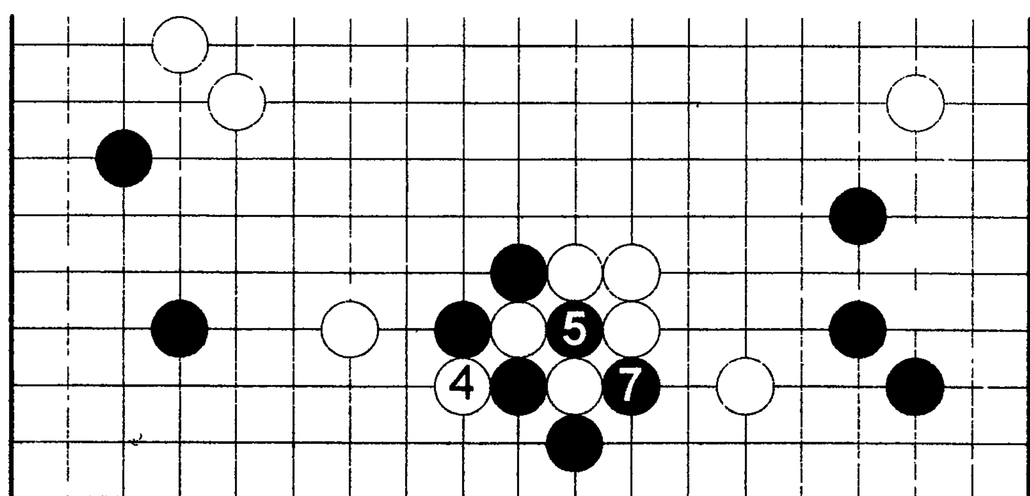


Соединение - ч.1 образовало «гукэй» (глупая форма). Это, конечно, плохой ход. Белые с удовлетворенным чувством ставят сагари - б.2. Теперь черные не получат глазную форму внизу. Только бегство - все, что осталось черным - ч.3, 5. Но после хода б.8 - боси опасность над черными камнями продолжает висеть.



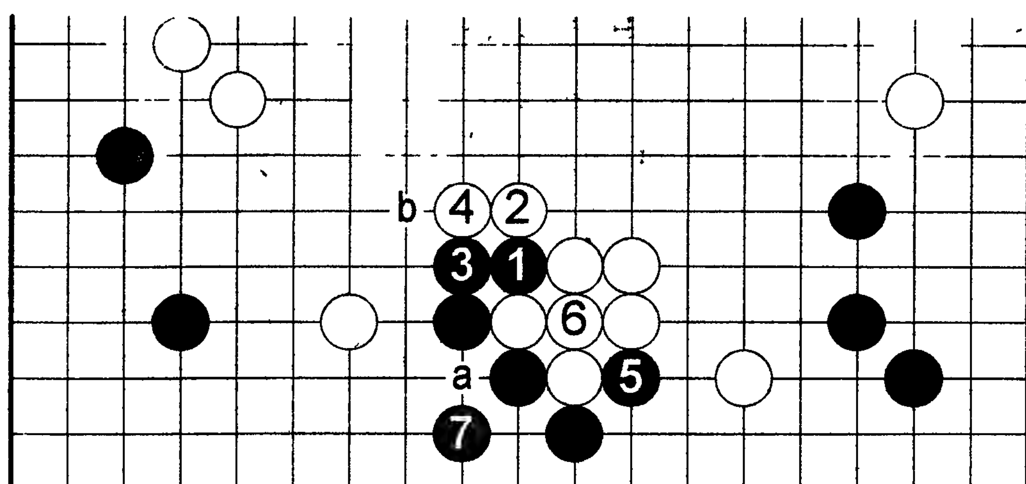
Ханэ - ч.1 - сабаки-тэсудзи.

Допустим, белые берут камень - б.2. Ход ч.3 не только храбрый ход, но и важнейший в данной ситуации. Он хорошо тормозит усиление формы белых и готово устроить ужасную ко-борьбу.



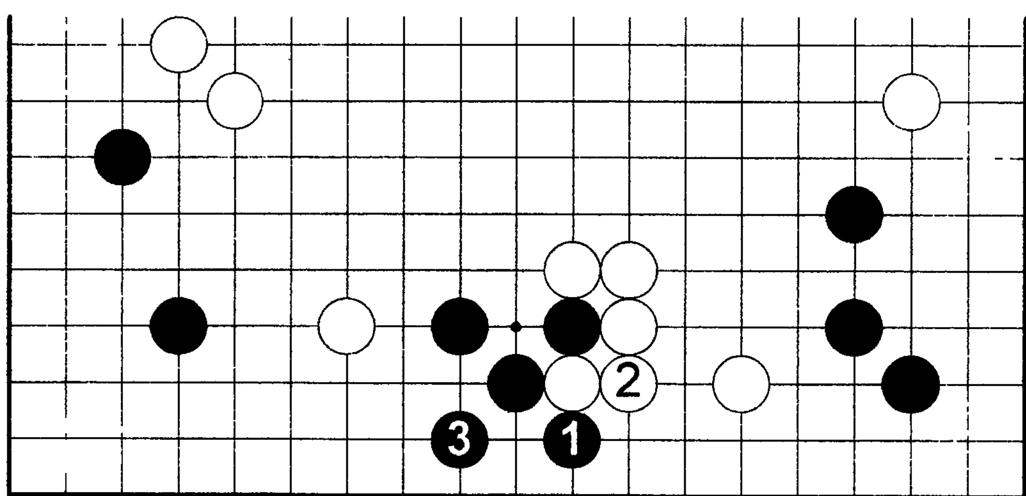
Б.6 - ко-угроза.

Белые бросаются в борьбу - б.4. Но что это?! Черные совершенно спокойно ставят ч.5 и ч.7! Нет! Я ошибся. Конечно, черные не спокойно ставят два камня, а с большой радостью в сердце. Ещё бы, они приобретают мощнейшее двойное пон-нуки. Белые камни внизу совершенно разбиты.



Если на атэ черных - ч.1 белые наступают ногой - б.2, то хорошо сначала соединиться - ч.3. При дальнейшем давлении белых - б.4, черные могут завершить борьбу ходами ч.5, 7. Форма приобрела жизнеспособность. Этот путь белых значительно лучше, чем опасный «трюк» в пункте «a» (на предыдущей диаграмме).

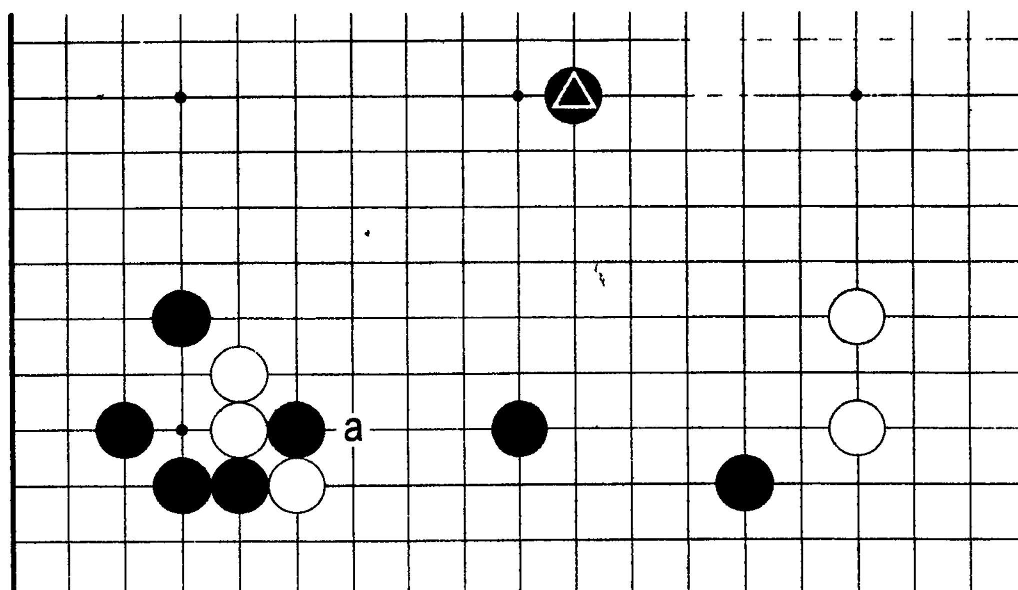
После показанной игры у черных сохраняется удар в пункте «b» - ханэ. Этот ход превращает сабаки в боевое оружие на поле боя.



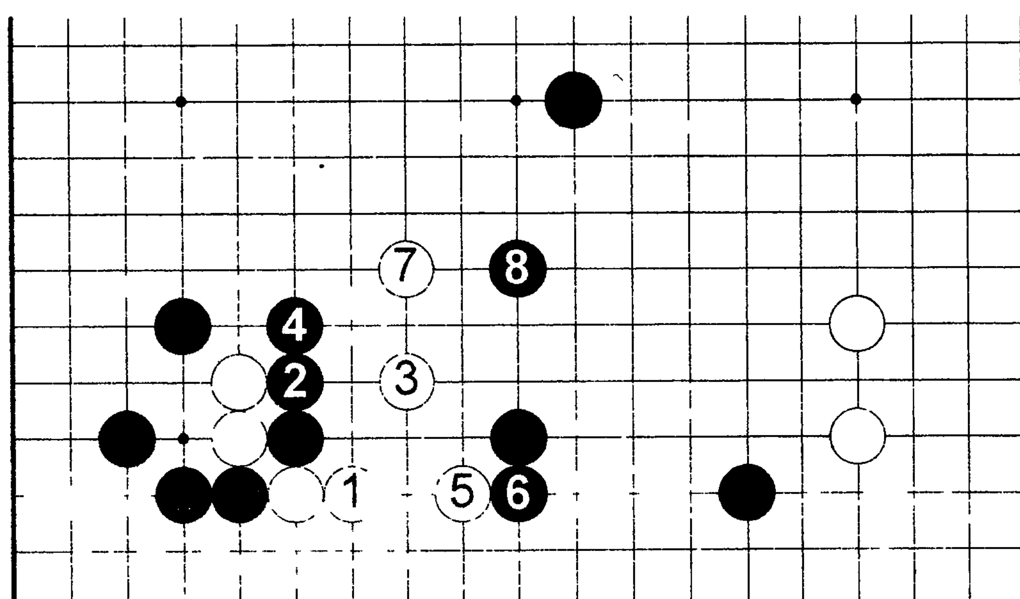
На ход ч.1 - ханэ белые могут ответить б.2 - цуги. Тогда после хода ч.3 черные приобретают раннюю жизнь. Это их так же устраивает.

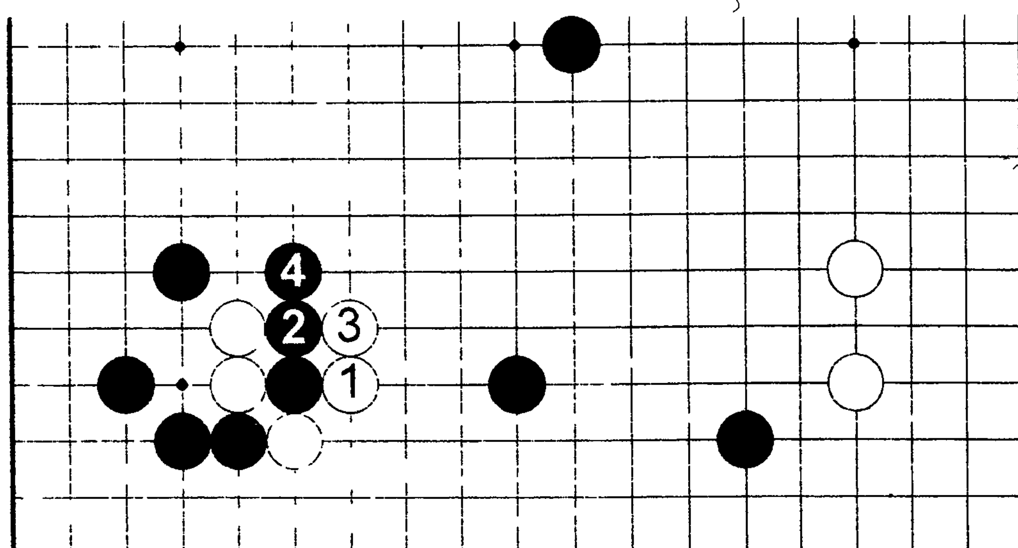
У черных имеется и совсем другой путь. Это прыжок от этих камней в центр - тоби. Однако этот путь бездумный. Рассчитывать на охват какой-либо зоны в левом нижнем углу не имеет под собой оснований. Тем более форма огэйма черных слева находится в неустойчивом положении.

Форма 5.



Камень ▲ - это ситёатари. Теперь белым нет смысла ставить какаэ в пункте «а». Так как ситё не проходит, белые попадают в сложную ситуацию. А нет ли у **белых** здесь сабаки-тэсудзи? Поищите.



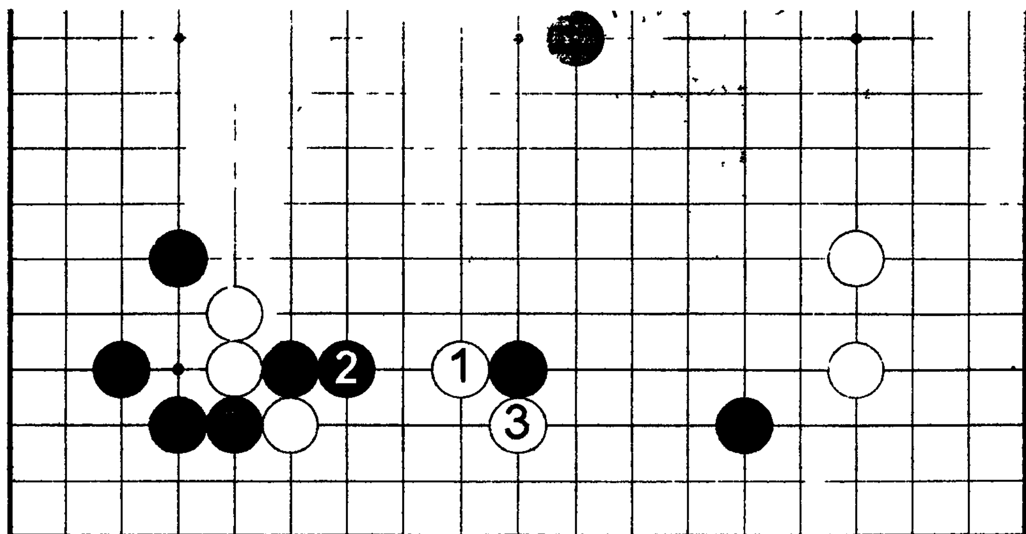


Игра б.1 - ноби с последующим б.3, 5, 7 вызывает болезненные чувства. Черные слева получают крепкую форму, а белые остаются слабыми.

Птенчик выпал из гнезда и подумал, что в полете. Но что же ты (и чем) будешь думать, когда коснешься земли?!

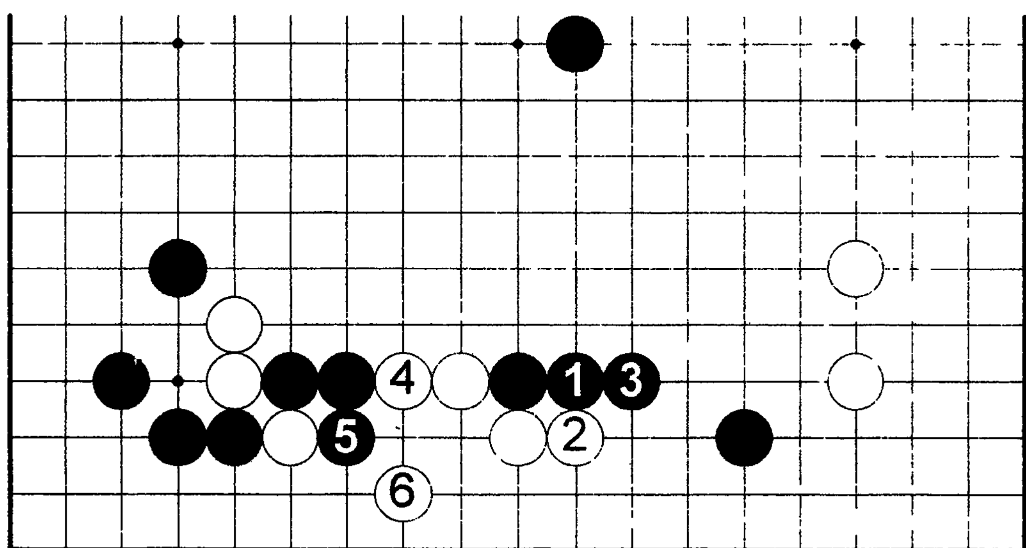
Может попытаться сыграть б.1, 3? Как никак, а это уже силенки способные погасить давление черных камней? Однако, сразу скажу - таким способом создание сабаки не может увенчаться успехом.

У белых имеется более предпочтительный путь. Как только вы увидите на следующей диаграмме первый ход белых, вы сразу все поймете.

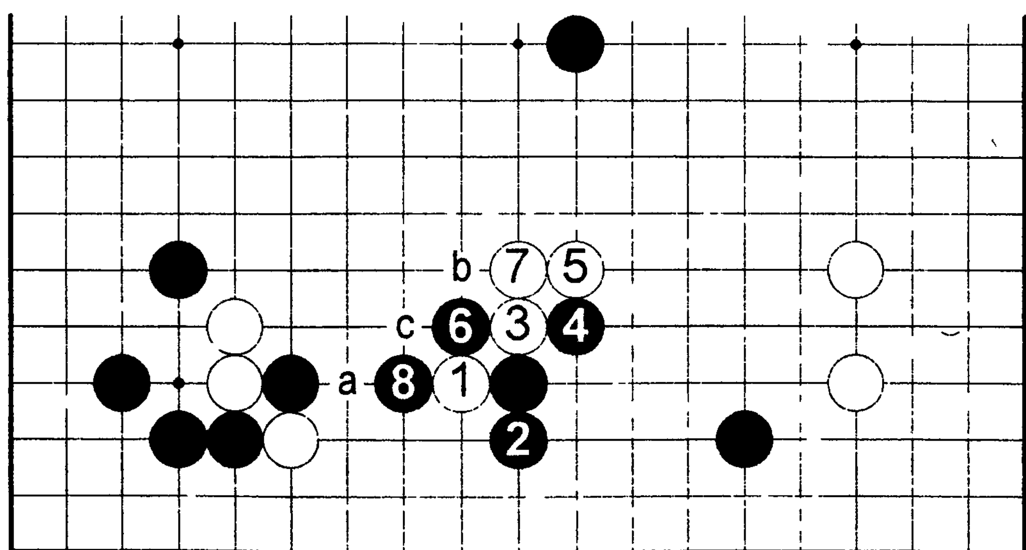


Возвращаю вас к пословице «сабаки начинается с цукэ». Б.1 - отличное цукэ. Если идет ответ ч.2, то белым можно ставить ханэ - ч.3. Запомните - имея таких два камня, как цукэ и ханэ и рядом с ними еще один, даже слабый камень, можно вести расчет на создание сабаки. Это утверждение не безусловно, но вы о нем не забываите.

Итак, фундамент заложен, теперь давайте строить сабаки.



Если черные ставят нобиь- ч.1, тогда вариант создания сабаки идет форсированно - б.2, 4, 6. Получившаяся форма дееспособна и имеет все условия для жизни. Но этот путь прост. Идея сабаки заложена в других вариантах. Смотрите.

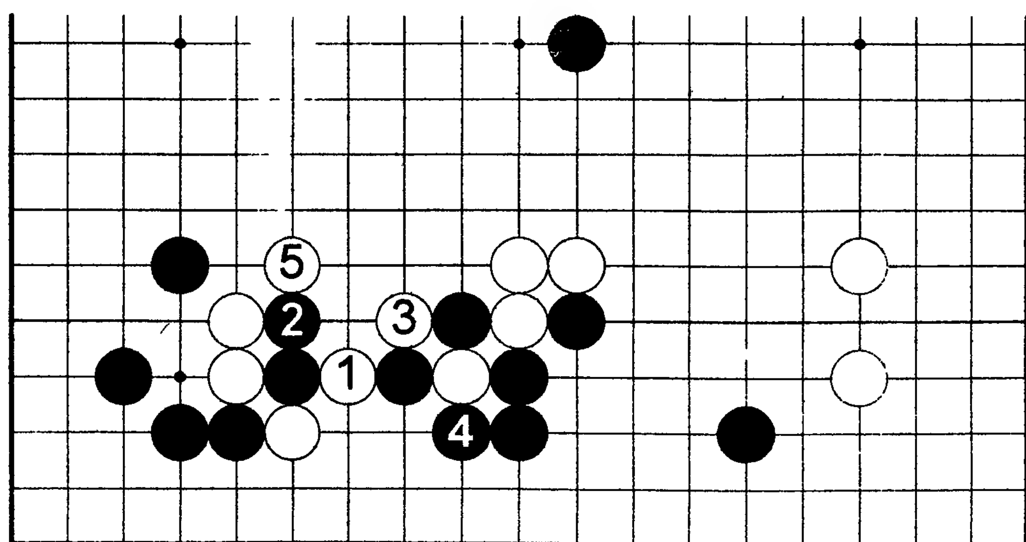


Ход сагари - б.2 - основной ход в такой борьбе. Но у белых заготовлено тэсудзи - ниданбанэ - б.3, 5! Наиболее сильный ответ черных - ч.6, 8. Однако после этого, наконец, вступает в свои права долгожданное атэ в пункте «а».

Но черные вместо хода ч.8 могут сыграть в пункты «b» или «с». Замечание существенное. Но и на эти выпады у белых сохраняется путь в пункт «а». Попробуйте дальше поиграть сами. Это не сложно.

Сабаки и синоги.

Давайте доиграем основной вариант.

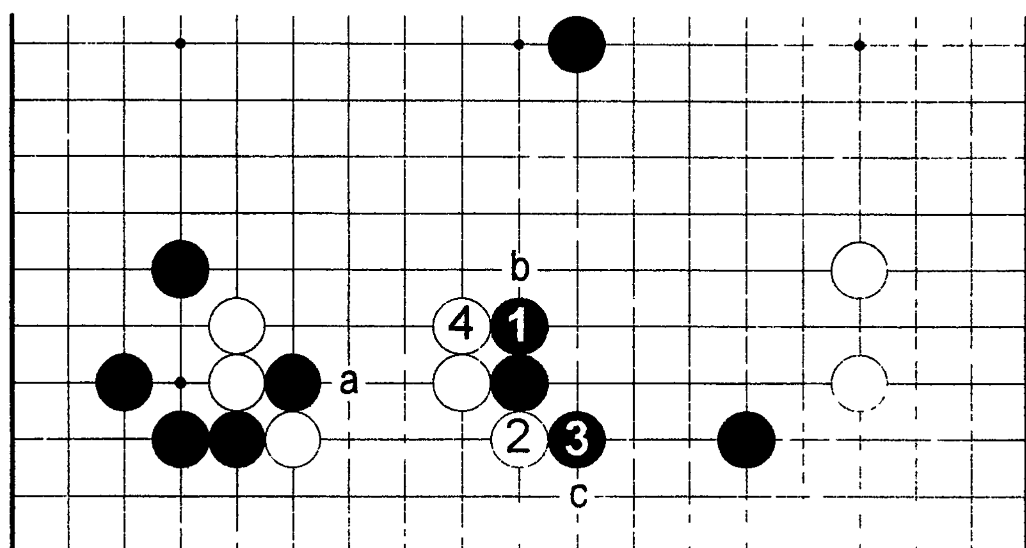


Итак, б.1 - атэ. После ответа ч.2 белые наносят смертельный удар б.3. Ответ ч.4 не вызывает сомнений. И, наконец два камня черных попадают в ловушку - б.5.

Вот так, поставив ниданбанэ, можно прийти к сабаки-тэсудзи.

В этой борьбе имеются и другие интересные варианты. Но, к сожалению, мне не позволяет рассказать об этом данный объём книги.

И все-таки я не удержусь и еще один бой покажу.



Если черные поднимаются вверх - ч.1 - ноби, тогда белые могут ударить б.2, 4. И снова все готово для построения сабаки.

Ход б.4 очень мобилен. Он помогает ходом в пункт «а» загнать черный камень в ситё. Это - первое. Второе - не менее грозно ханэ в пункте «b». Правда, самым простым решением может стать и несложный путь в пункт «с» - ханэ. Арсенал имеется, а значит, есть и путь к дальнейшей борьбе.

Итак, вы заглянули в интересную и не простую часть го - систему сабаки. Думаю, вам станет интересней играть в го. Но уверен - к различным задачам, которых имеется в изобилии, вы теперь будете подходить с другими целями. А именно, не просто только решать их, а кропотливо, вдумчиво анализировать. «Ёми» (анализ) - самое лучшее для повышения вашего мастерства.

Глава 4.

2. Ловкость синоги.

Оставлять слабые камни, не несущие важной роли в позиции, не считается зазорным. Однако в игре существуют большие камни (важные), которые жертвовать никак нельзя.

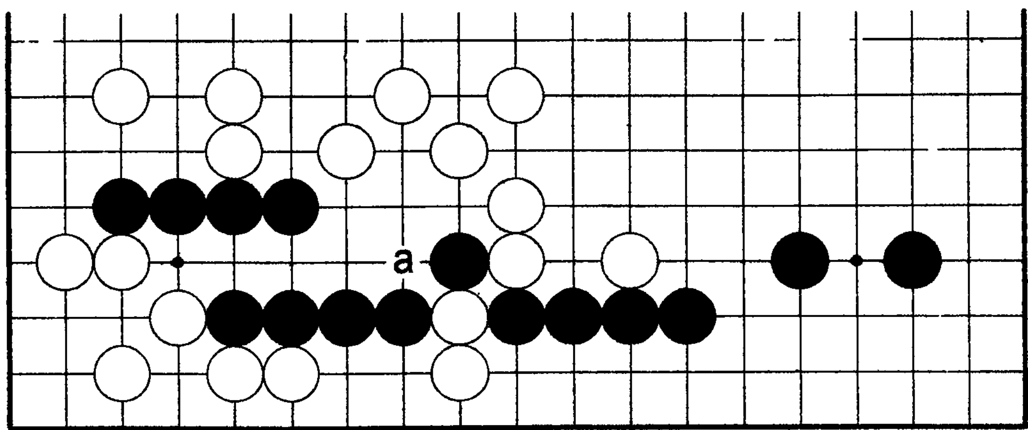
Какими камнями жертвовать, а какими - нет - одна из сложных задач в игре. Двумя словами это объяснить невозможно. Конечно, отдавать камень (даже легкий) выполняющий важную роль разрезания никак нельзя. Или, некоторая группа камней, способствующая созданию глазной формы (или устремленная на ликвидацию глаз в форме партнера) так же не может войти в компанию жертвенных камней.

Короче, прежде чем принимать то или иное решение о жертве, необходимо провести полный анализ «за и против».

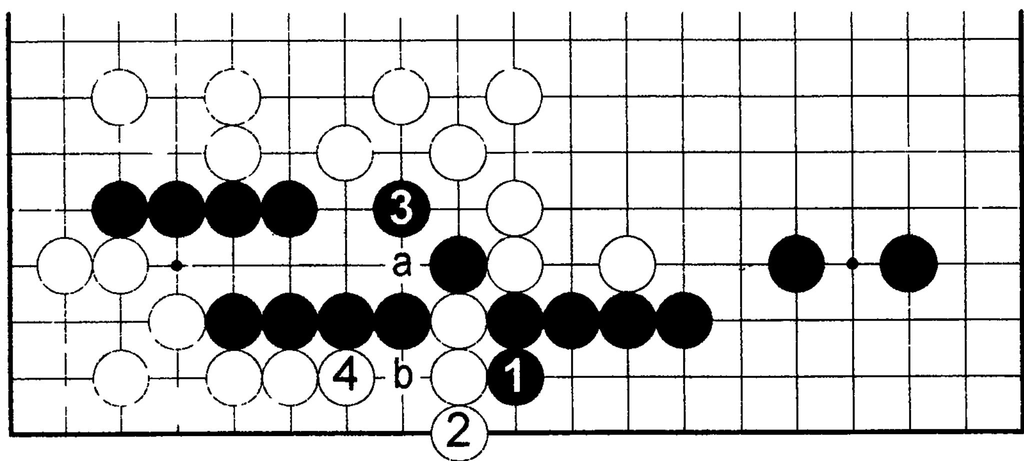
Но тема данной главы совсем другая. В ней мы будем изучать способы спасения камней. «Синоги» - это способ выкрутиться из сложного положения. То есть, когда с первого взгляда кажется, что камни попали в сложный оборот, и спасти их простыми путями невозможно. Разговор о важности камней, которые необходимо спасать, мы опустим (или будем рассматривать примеры, в которых совершенно ясна важность «сложных» камней).

Что же касается психологии, то после прочтения этой главы у вас должна появиться уверенность в успехе во время ведения сложного сражения. Но хотелось бы предостеречь об одном. Избегайте в себе переход от чувства уверенности к состоянию самоуверенности. Это очень опасно не только для игры, но и для человеческой сущности.

Форма 1.

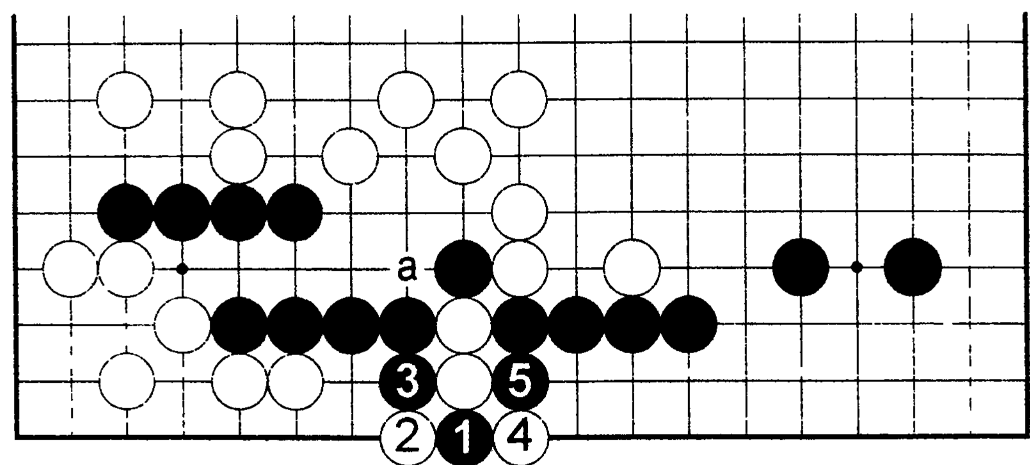


Два белых камня на нижней стороне «оторвали» девять черных камней, стоящих слева. Построить два глаза или выскочить на простор черные не могут. К тому же пункт «а» - неприятная слабость формы. **Черным** необходимо выкрутиться из этой ситуации. Как это сделать?



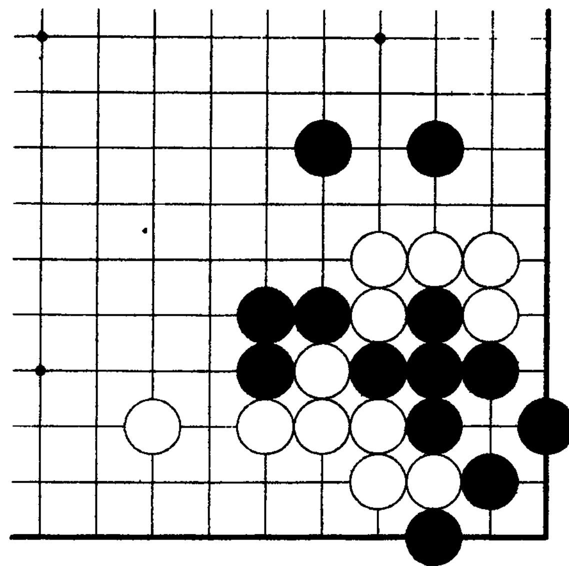
Совершенно ясно, что черным осталось одно - захватить два разрезающих белых камня. Однако путь ч.1 с попыткой выбить у этих камней дамэ не принесет успеха черным. Простое сагари - б.2 обеспечивает белым пункты миаи «а» и «4». Черные провалились.

Если вместо хода ч.1 играть в пункт «b», то и в этом случае ответ у белых тот же - б.2, и тот же конечный результат.



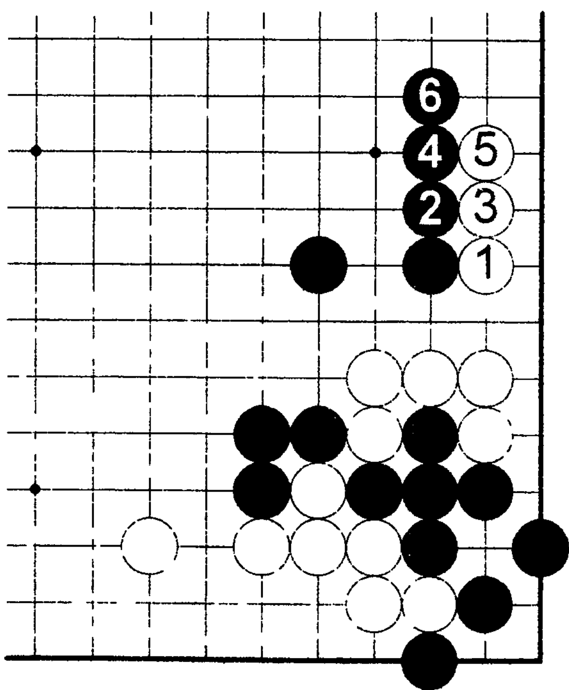
Ч.1 - цукэ на первую линию. Это - синоги-тэсудзи. Если последует ход б.2, то спасение идет через ч.3, 5; два белых камня не могут соединиться. Если вместо хода б.2 сразу ударить в слабый пункт черных - «а», то и в этом случае у черных находится способ выкрутиться - ч. 3 и ч.5. Дело сделано, и большие камни черных спасены.

Форма 2.



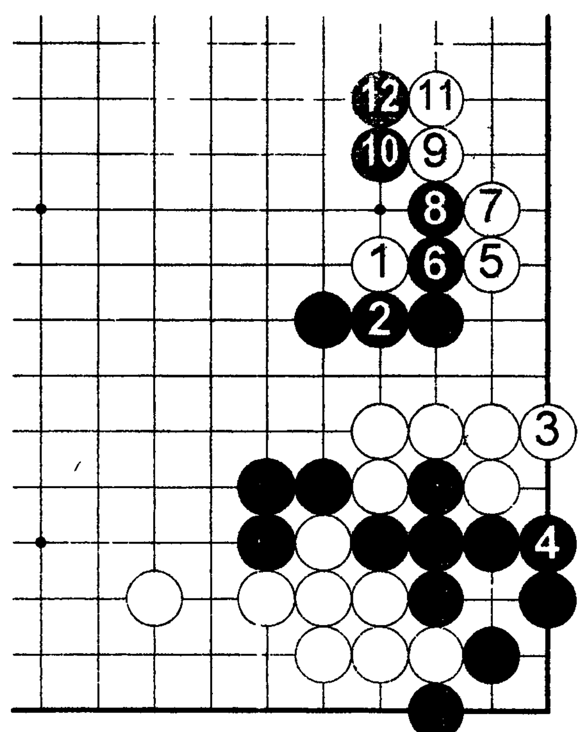
Перед вами одна из сотни форм тайся-дзёсэки.

Для **белых** спасение их пяти камней на правой стороне является существенным. Для этого необходимо найти (и оно имеется) синоги-тэсудзи.



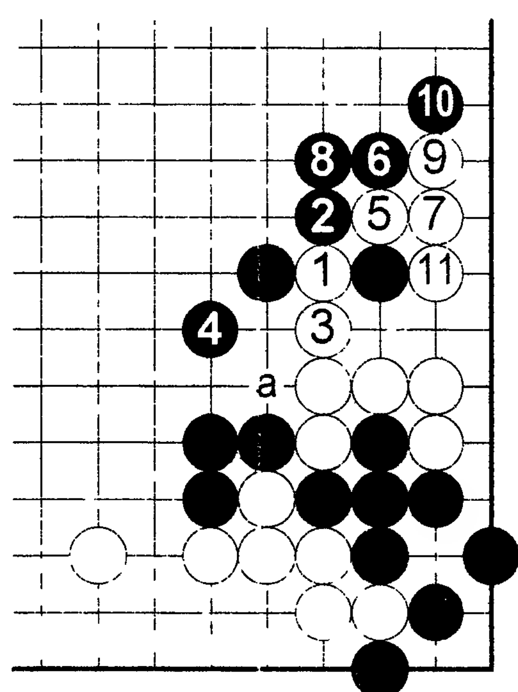
После хода цукэ - б.1 становится совершенно ясно, что этот путь по второй линии плохой. Черные сопроводят белых - ч.4, 6 и будут очень рады такому результату.

Прежде чем искать жизнь камней движением по второй линии, всегда старайтесь отбросить на время этот путь. Лучше направьте все силы на поиск другого пути спасения. Соблазн простого выживания по второй линии, конечно, велик. Он прост и очевиден. Но часто такой способ приводит к краху в партии, и не может принести духовного удовлетворения. Особенно при анализе сыгранной (и тем более проигранной) партии и нахождении в нем лучшего варианта.



Ход б.3 - прямая угроза черным камням в углу. Принять ко-борьбу черным совершенно не выгодно. Тогда весь розыгрыш дзёсэки превратится для черных в развалины. А теперь (после двух ловких ходов б.1 и б.3) можно двигаться по второй линии - б.5. В итоге белые поднялись на третью линию и тем самым выглядят более свежими.

Это первое синоги-тэсудзи. Следующее смотрите дальше.

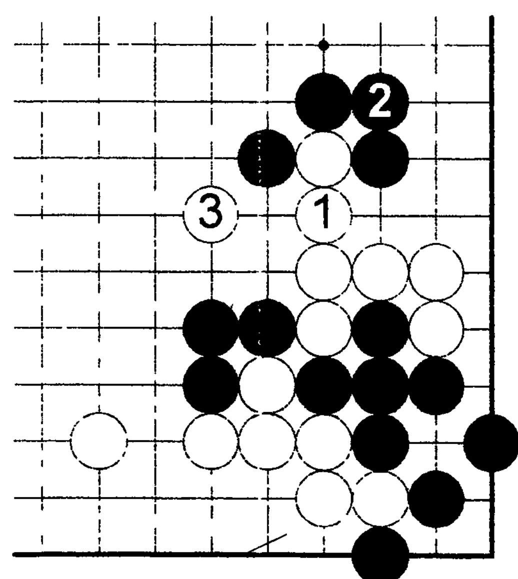


Следующий вариант синоги проводится через варикоми-тэсудзи - б.1.

Это хороший способ выкрутиться и его полезно усвоить. Посмотрите идеи этого тэсудзи на этих двух диаграммах.

Наиболее реально черные будут тормозить белых снаружи - ч.2. После закрытия слабости соединения - ч.4 белые строят живую форму ходами б.5 - б.11 и могут быть довольны.

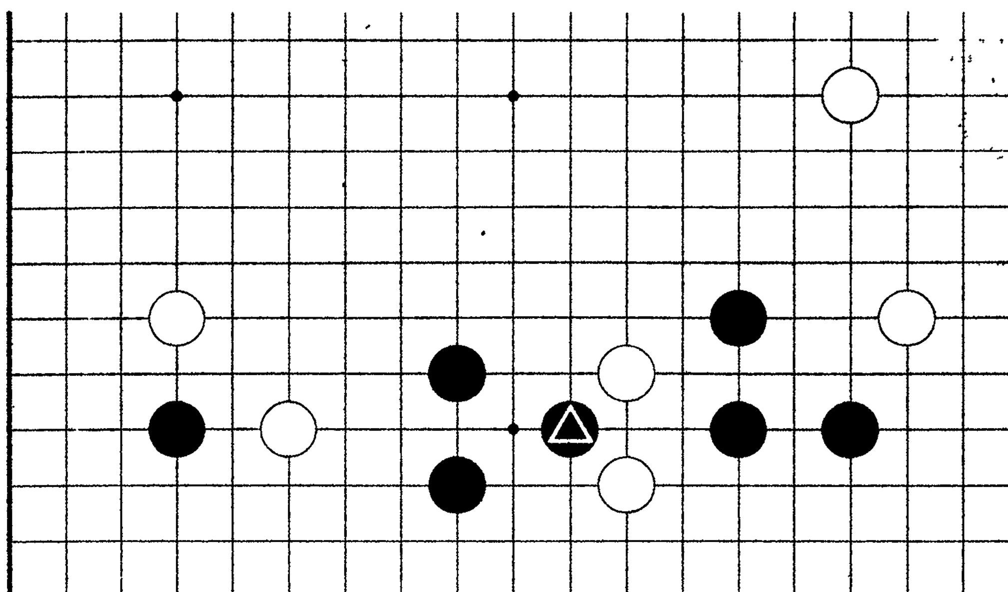
Разговор о ходе черных в пункт «3» (вместо хода ч.2), думаю, вести нет смысла. Белые просто выбираются на простор, начиная путь с хода в пункт «а».



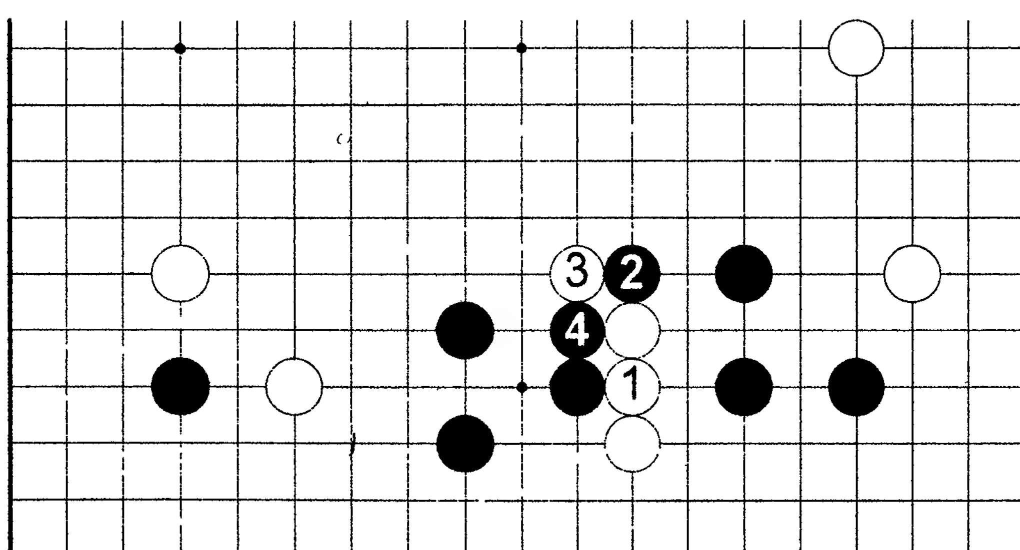
Против хода б.1 черные укрепляют внешнюю форму - ч.2 - цуги. Однако у белых появляется мишень - три черных камня на левой стороне. Ходом б.3 - тоби белые выскакивают в центр. Черные уже не могут остановить это движение, т. к. их три камня становятся плохими помощниками в блокировке камней неприятеля.

Глава 4.

Форма 3.

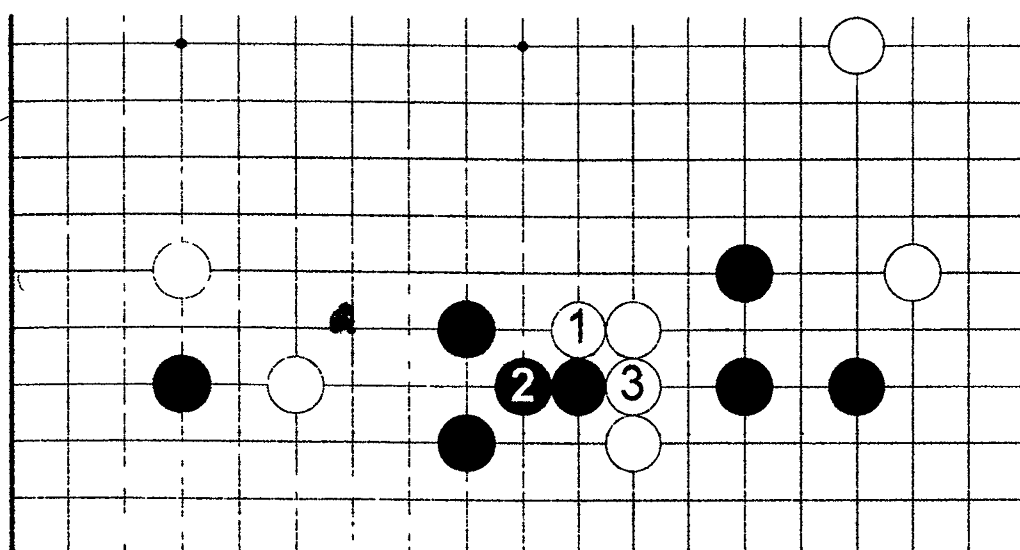


Черные только что поставили нодзоки – ▲. Каким способом лучше всего выкрутиться (синоги) **белым**? Положение черных камней настолько сильное, что, если не найти способа синоги, то белые здесь будут просто разбиты.



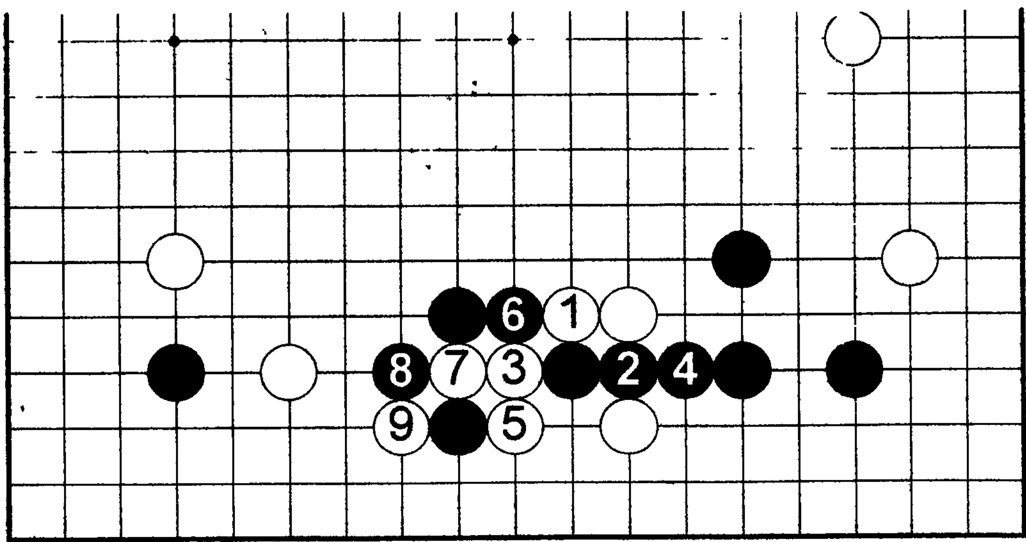
Если белые соединятся – б.1, то после хода цукэ – ч.2 можно утверждать о полной капитуляции белых. Игра б.3 не имеет продолжений из-за сильного отпора – ч.4.

Если вместо хода б.3 играть магари в пункт «4» с замыслом выжить в этом месте, то черные спокойно накроют камни – ч.«3» и создадут полную блокировку белых камней. Этот путь не может устроить белых.



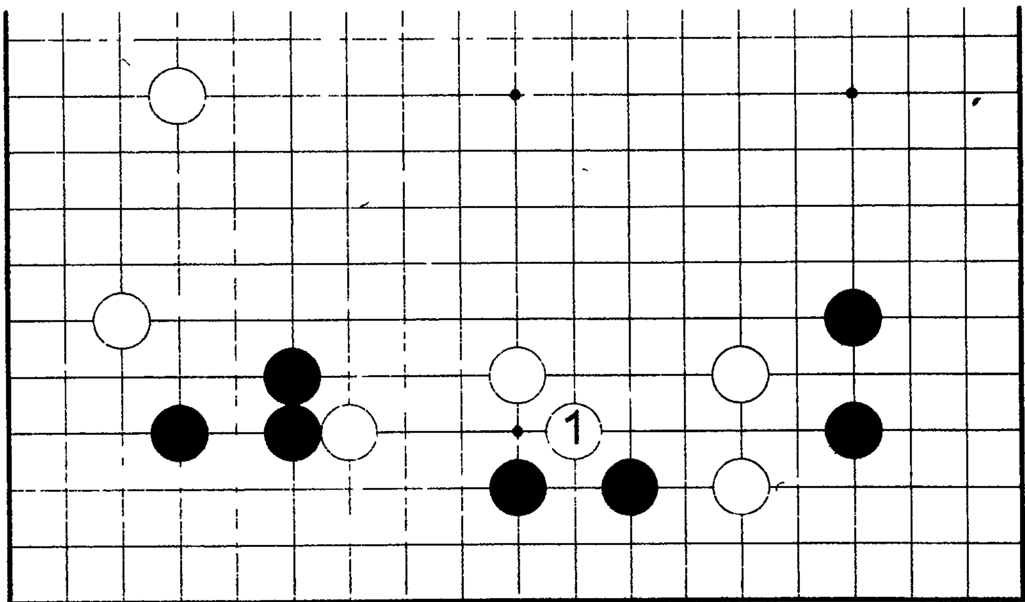
Путь б.1 – осаэ – совсем другое дело. Нередко так и поступают, когда необходимо выкрутиться. Если последует ответ ч.2, то тогда можно соединиться – б.3. Теперь белые камни не взять. Это уже острый нож, разрезающий форму черных, и с ним черным надо быть осторожными.

Сабаки и синоги.

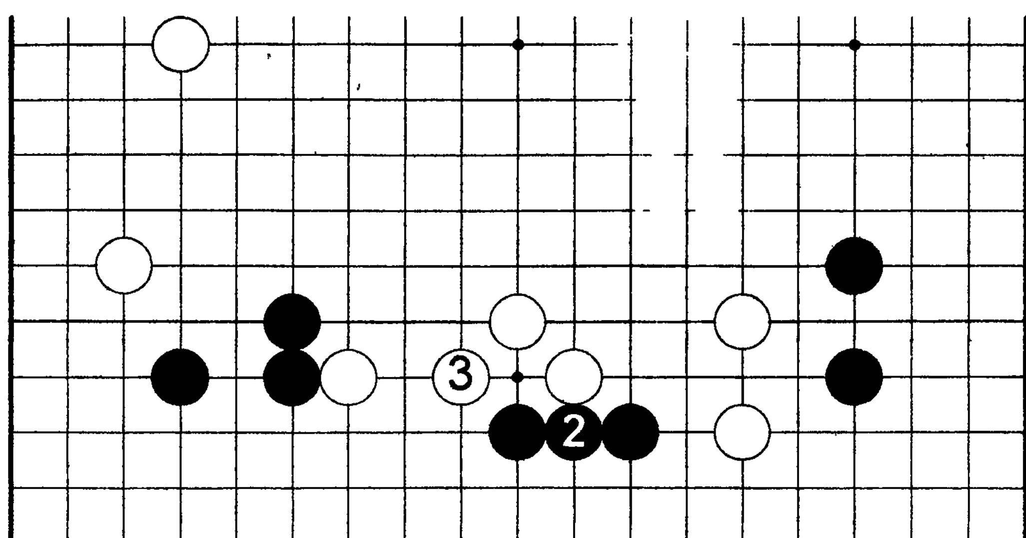


На ход осаэ – б.1 черные могут ударить дэгири – ч.2. Белым в этом случае хорошо ставить ханэкоми – б.3. И далее, наиболее реальным является обмен ходами ч.4 и б.5. Теперь ход ч.6 – разрезание не может быть грозным. Б.7, 9 – прекрасное синоги-тэсудзи пущено в действие.

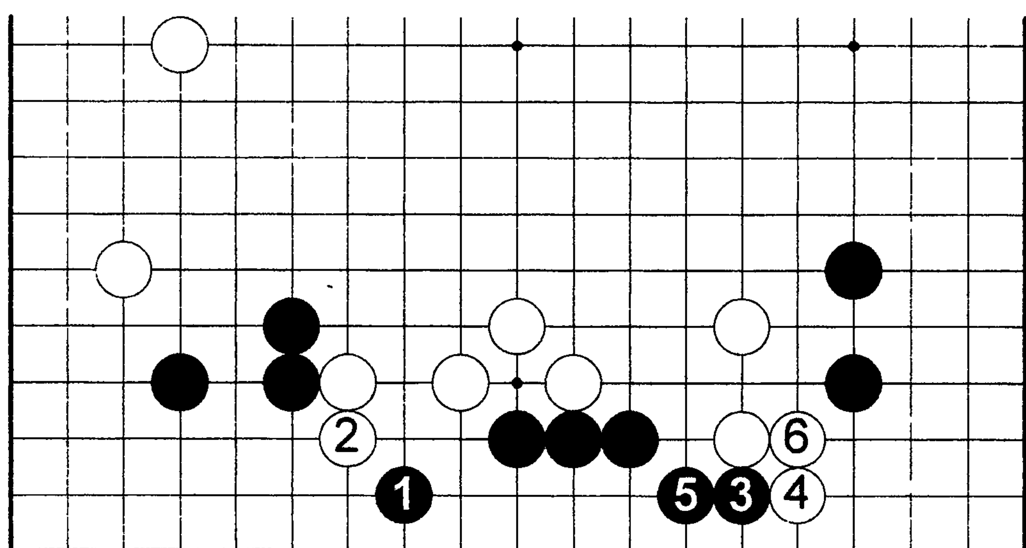
Форма 4.



При игре на форе показанная ситуация встречается часто. После хода б.1 – нодзоки необходимо найти лучшее решение **черных**. Этот пример, конечно, трудно назвать синоги. Однако и в нем имеется элемент интересной борьбы на уровне синоги. Во всяком случае, пример полезен для понимания сущности системы атаки и защиты.



В го имеется выражение – «если не хочешь быть заблокированным, то на нодзоки не играй цуги». Ход ч.2 – цуги является частым ответом на нодзоки. Однако в данной ситуации этот путь я бы назвал сомнительным. После хода косуми – б.3 перед черными появляется проблема «сикацу» (смерти и жизни)*.

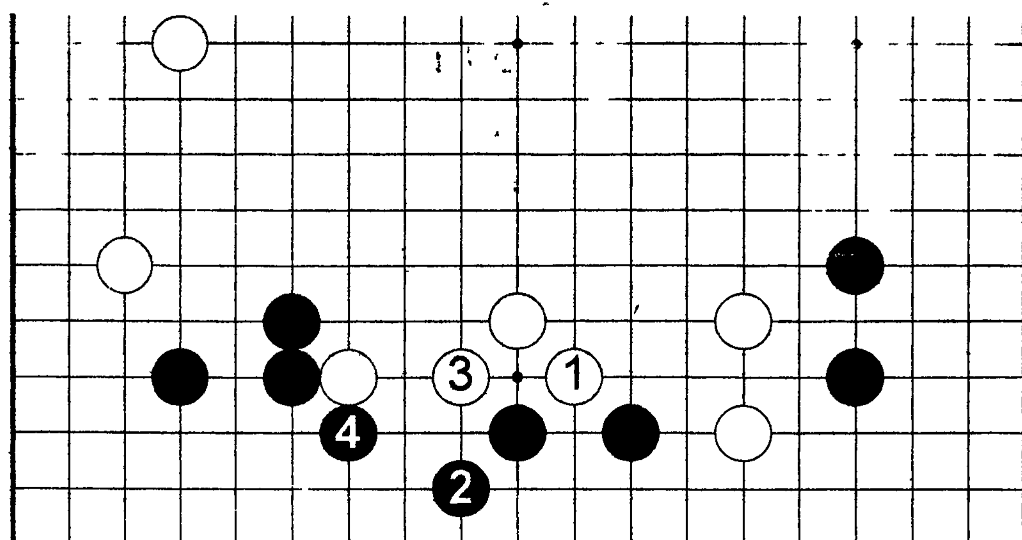


Черные сначала ставят кэйма субэри – ч.1 и далее цукэхики – ч.3, 5. Это наиболее оптимальный путь за жизнь камней. Но посмотрите на итог этой игры. Камни черных совершенно не способны участвовать в общем сражении.

Тот кто идет на выживание таким образом, никогда не поймет главные идеи игры го.

Не спорю, если бы доска имела вот такой размер и цель в игре стояла бы только в обеспечении жизни камней, то, кроме выживших камней внизу, черные в этой ситуации могут успешно выжить и слева, и справа. Но тогда это не будет игрой го, а появится какое-нибудь новое название игры. Скорее это будет даже не игрой, а хорошим тренажером «сикацу». Но «сикацу» является только частью го, хотя и очень важной.

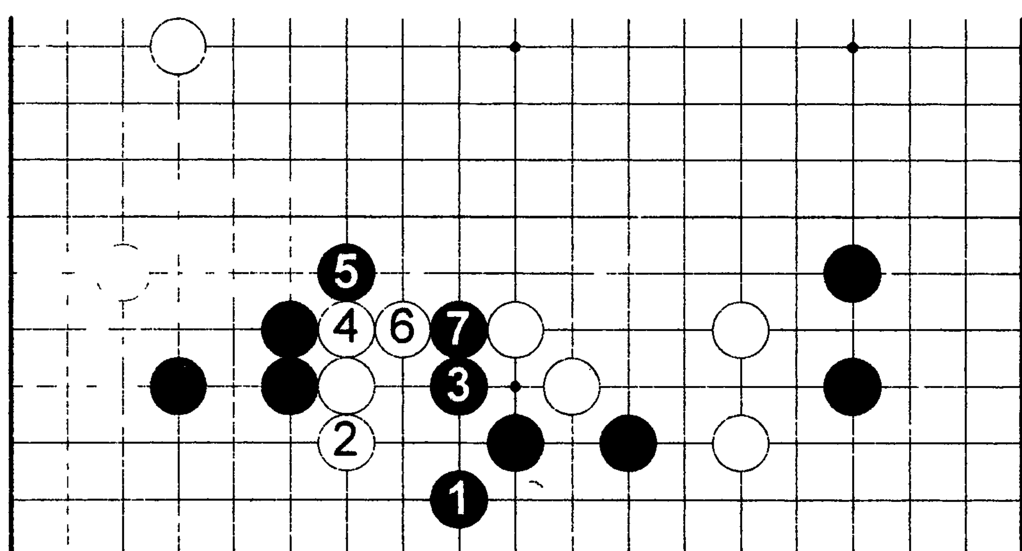
Сабаки и синоги.



Ход косуми – ч.2 – лучшее решение. Форма черных готова превратиться в разрубающий меч. Ход б.3 – путь остановки этого превращения. Но черные ставят ватари – ч.4 и получают хорошую форму с гарантированным выходом на оперативный простор.

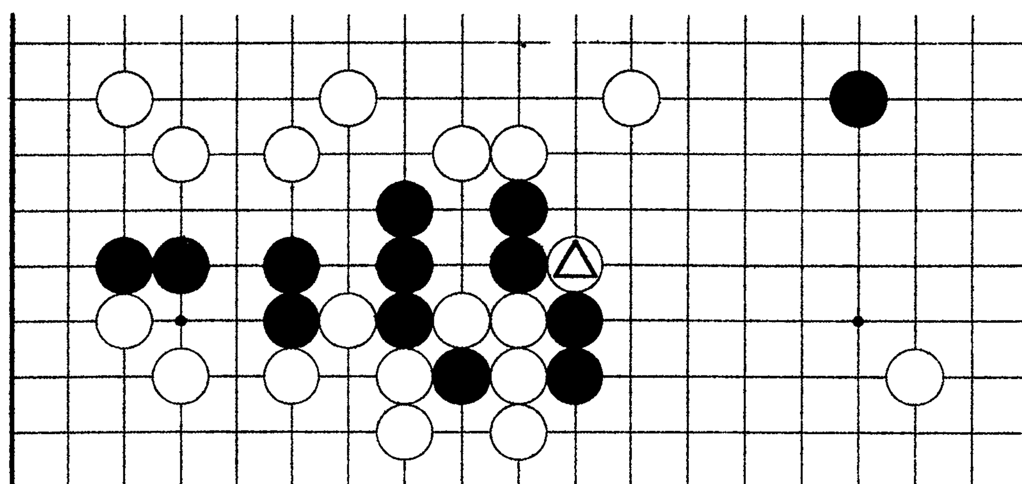
Посмотрите, после проведения этого варианта уже белым надо искать путь соединения камней на стороне с формой тоби справа. Если же оценить атаку белых – б.1 и б.3, то другого слова, кроме слова «провал», ничего сказать не могу.

Наконец, давайте взглянем на меч черных, который белые не допустили ходом косуми – б.3.

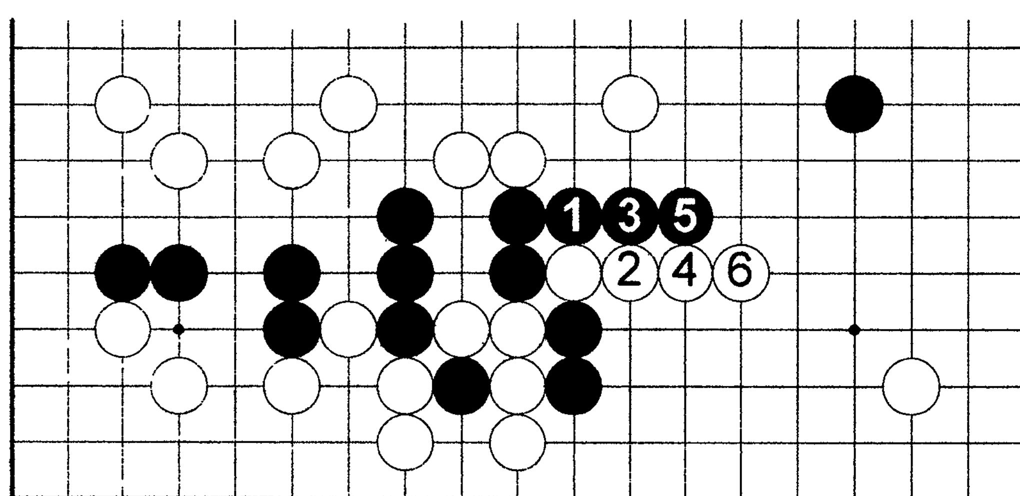


Пусть белые сопротивляются ходом б.2 и не дают соединиться черным. Тогда идет следующая последовательность ходов: сначала ч.3, а затем ч.5. Ход ч.7 – меч в действии. Совершенно ясно, что белые получили плохой результат.

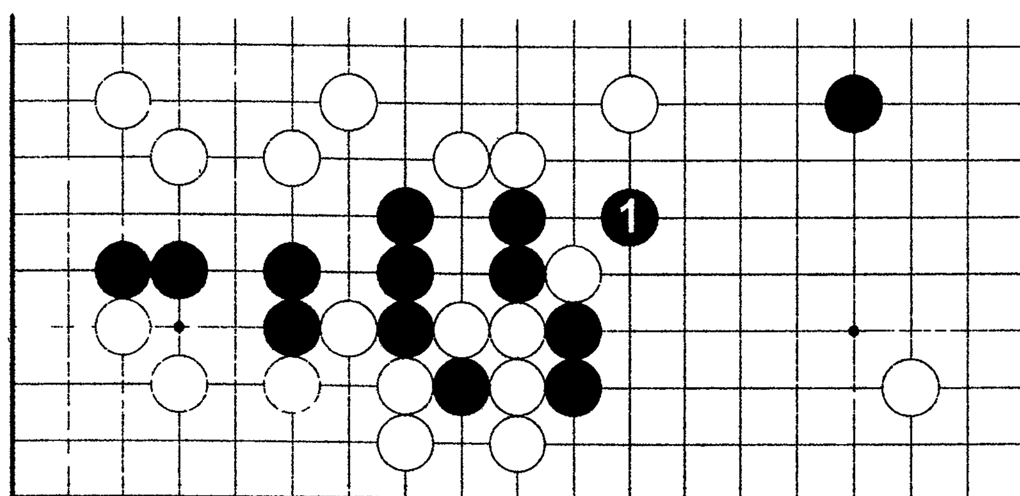
Форма 5.



После разрезания – △ складывается впечатление, что черные попали в сложное положение. Ставить ситё на этот белый камень бесполезно – ситё не проходит. Как лучшим образом выкрутиться **черным**?



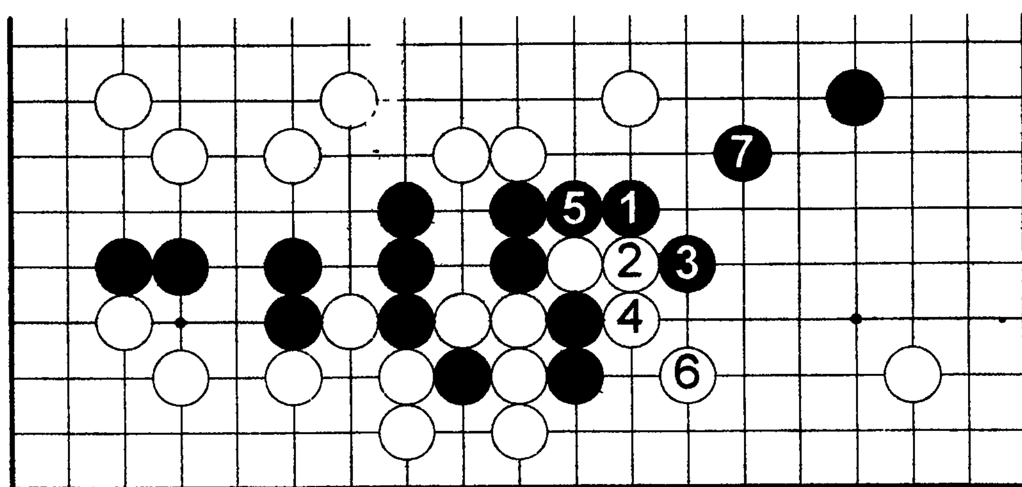
Если играть атэ – ч.1 с последующими осаэ – ч.3, 5, то проблема соединения с черным камнем на правой стороне успешно решена, и все камни черных выскакивают из блокировки. Однако такой путь совершенно не выгоден черным – слишком дорогое удовольствие. Назвать это успешным синоги никак нельзя. Таких «способов спасения» камней в го существует много, и если применять их, то выиграть такие партии навряд ли удастся.



Ход тоби – ч.1 – синоги-тэсудзи. Если посмотреть на окружающую обстановку, становится ясно, что этот путь – лучший и единственный. Давайте поиграем немного дальше.

Прежде, чем перевернуть страницу, попробуйте доиграть вариант самостоятельно.

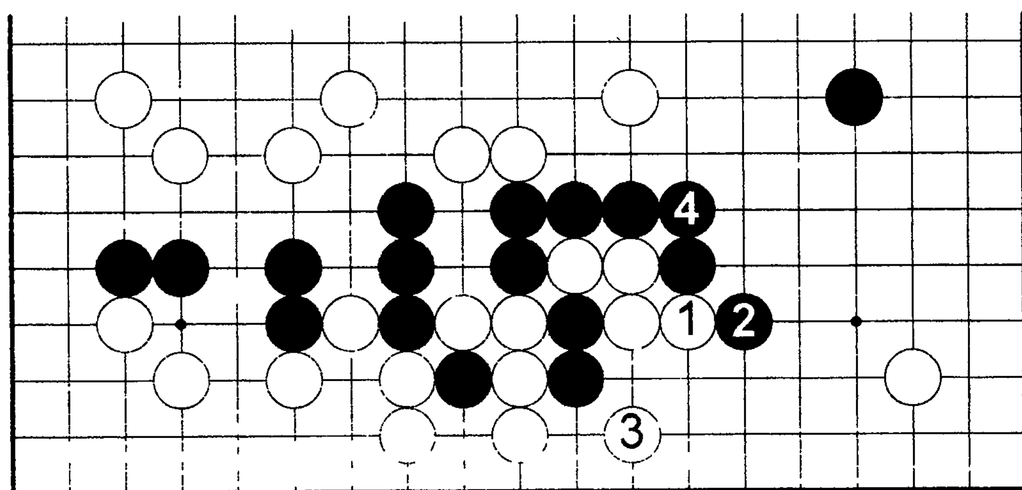
Сабаки и синоги.



Игра белых в пункт «5» не пройдет, т. к. белые попадут в ситё.

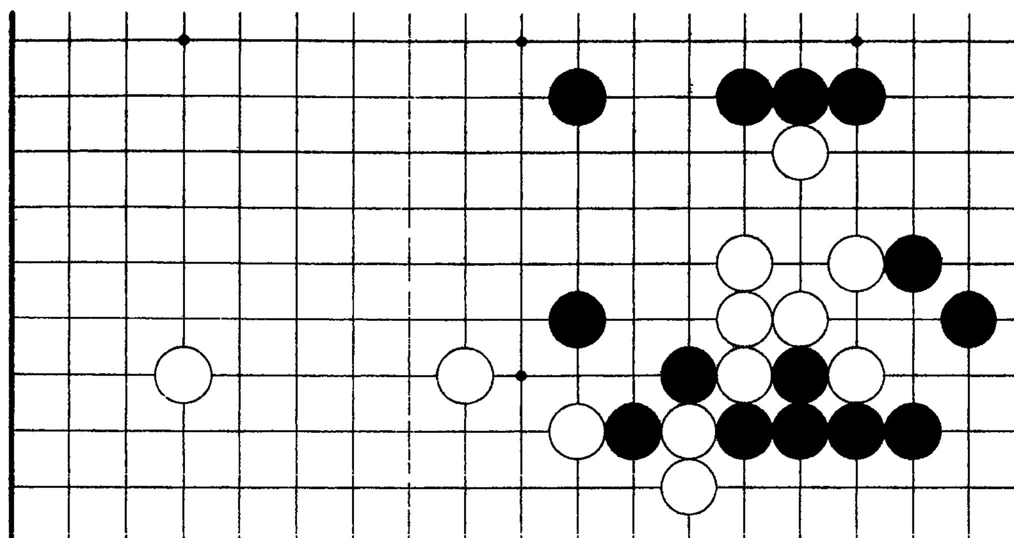
Ход б.2 – единственный ответ. Теперь черным хорошо «встать на голову» белых камней – ч.3. Затем необходимо выбить дамэ ходом ч.5 – это приятная необходимость. Дальнейшая игра проста с обеих сторон – б.6 и ч.7 – налаживание связей со своими камнями.

Сравните эту диаграмму с предыдущей – сомнений нет в том, что этот путь выгодней первого.

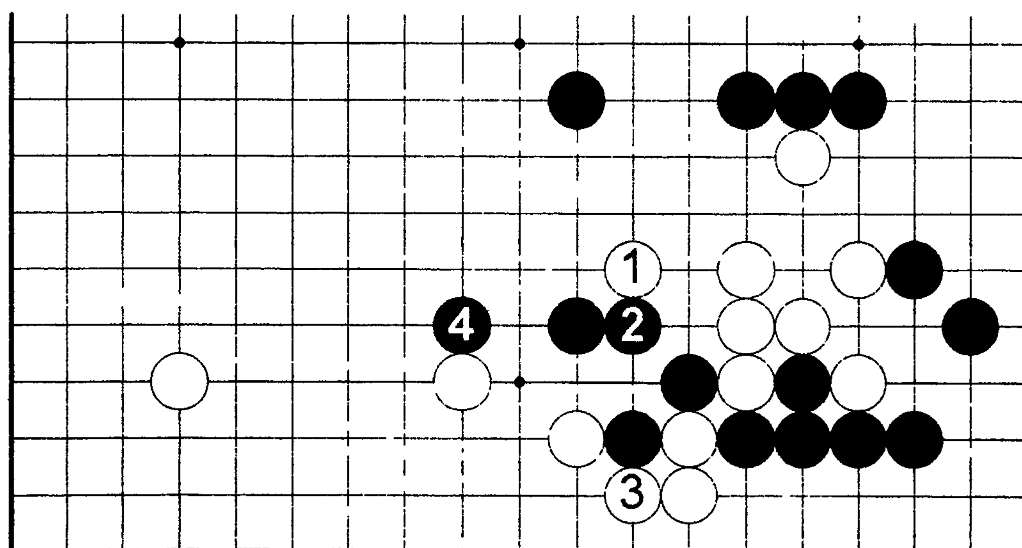


Ход магари – б.1 считается сомнительным решением белых. Черные незамедлительно ставят второе ханэ – ч.2 и заставляют белых защищаться – б.3. Думаю, если с вами случится такой обмен ходами, то вы, играя черными, останетесь довольны. А если – белыми, то ... можете позволить себе произнести: - «Ох! Что же я наделал?!». Это – полезно. В следующей игре вы уже так не ошибетесь.

Форма 6.

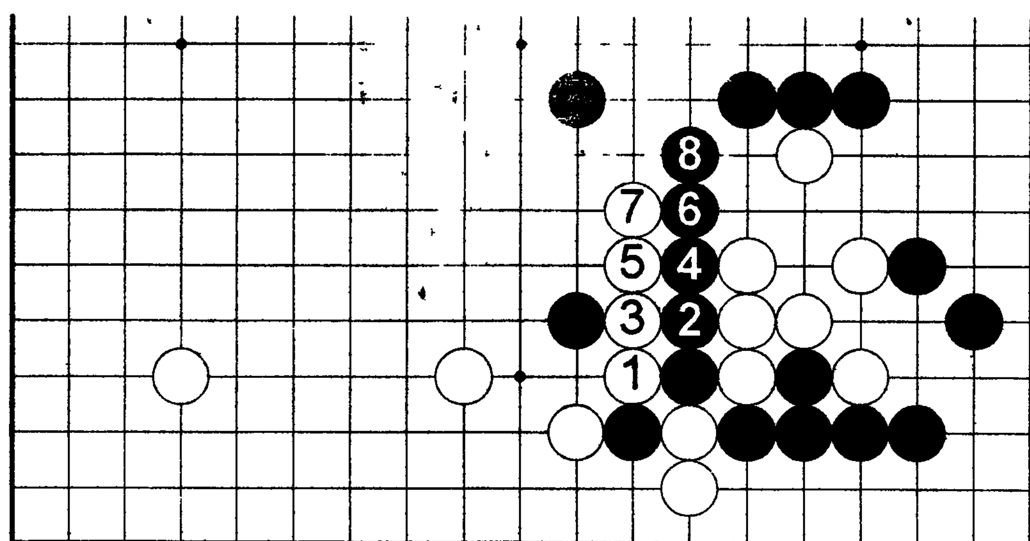


Группа **белых** камней на правой стороне находится в блокировке. Однако у неё имеется интересный путь синоги. И хотя сами эти камни не несут определенной стратегической функции, потеря их немыслима. Действительно, если белые потеряют эти камни, то доход черных может стать слишком великим.

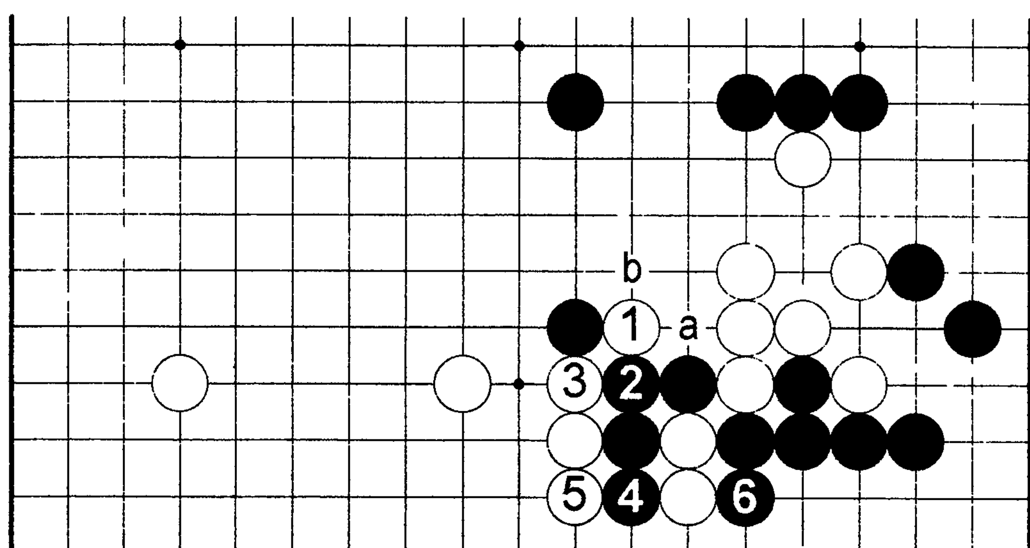


Ход б.1 – откровенный путь бегства без использования слабостей форм противника. Ч.2 и ч.4 – знакомый для вас путь «мотарэтэ сэмэру». В итоге, черные только увеличивают свое преимущество, а белые продолжают лететь в пропасть. Но почему бы белым вместо полета в пропасть не полетать в небе?! Для этого у них имеются крылья. Эти крылья – синоги-тэсудзи.

Сабаки и синоги.



Путь жертвы своих камней – б.1 – б.7, как я уже говорил, неприемлем для белых. Пожертвовать семью камнями ради «ничего» – просто бросить кошелек с деньгами в мусорный бачок. В данной обстановке белые могут компенсировать жертву всего лишь, примерно, на треть. Это не путь к победе и так играть никогда не надо.

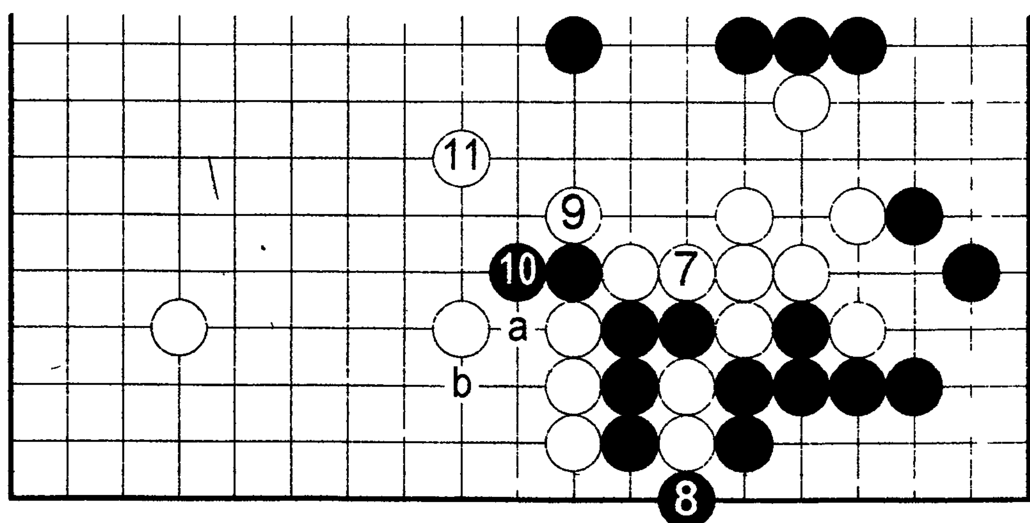


Б.1 цукэ – хороший ход для синоги. Теперь любая попытка сопротивления черных незамедлительно разбивается. Белые забрали лучший пункт в форме черных.

Посмотрим самый реальный (игровой)* вариант, который может случиться. Он не так уж и труден.

Ч.2 упрямый, но хороший ход. Белые режут – б.3 и тем самым жертвуют малым (два камня внизу)* ради большего. Если черные вместо хода ч.2 играют в пункт «а», то белые вытягивают ключевой камень – б.«b».

Далее …

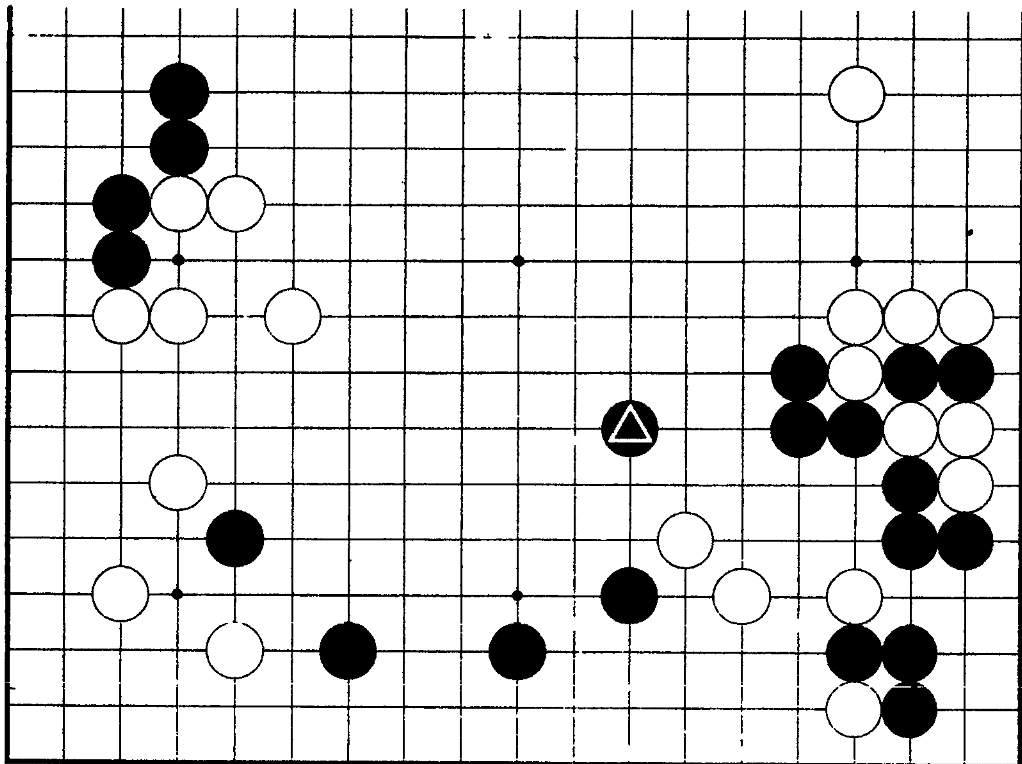


Ход б.7 – кикаси. И, наконец, путь к спасению открыт – б.9 – какэ и б.11 – гэта (ловушка)* для двух черных камней. Дальнейшая попытка черных – «а» отражается спокойным б.«b».

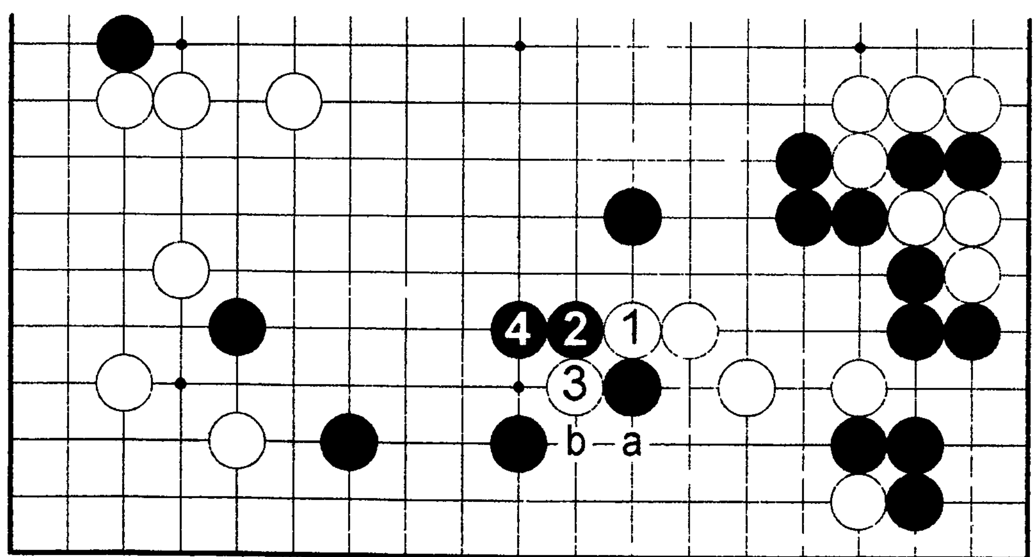
Вот так, начиная спасение камней с хода б.1, белые закончили синоги атакой (и захватом) двух черных камней – б.11.

Глава 4.

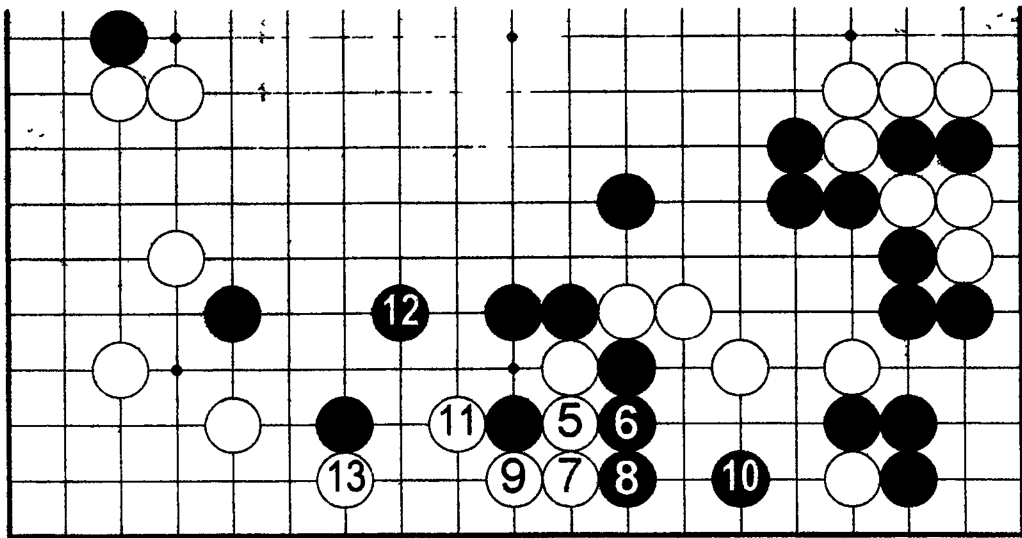
Форма 7.



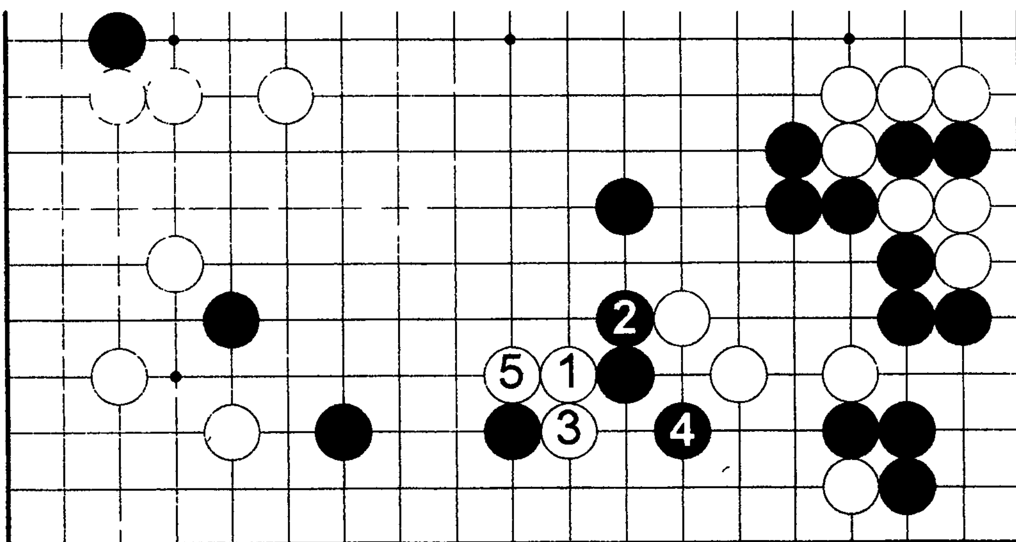
Ход какэ – ▲ откровенно говорит о желании захватить в плен белые камни стоящие справа внизу. Однако **белые** имеют хороший вариант синоги. Эта задача, думаю, для некоторых любителей окажется не простой. Поэтому я делаю небольшую подсказку: должно произойти фурикавари (обмен равнозначными ценностями)*.



Сначала попробуем сыграть дэгири – б.1, 3. Но у черных в этом варианте имеется маневр – ч.4, после которого белым очень трудно выкрутиться. Продолжение игры белых ни в пункт «а», ни в пункт «b» не может облегчить участь белых. Игра б.«а» после ответа ч.«b» не дает формы двух глаз. А результат хода белых в пункт «b» посмотрите на следующей диаграмме.

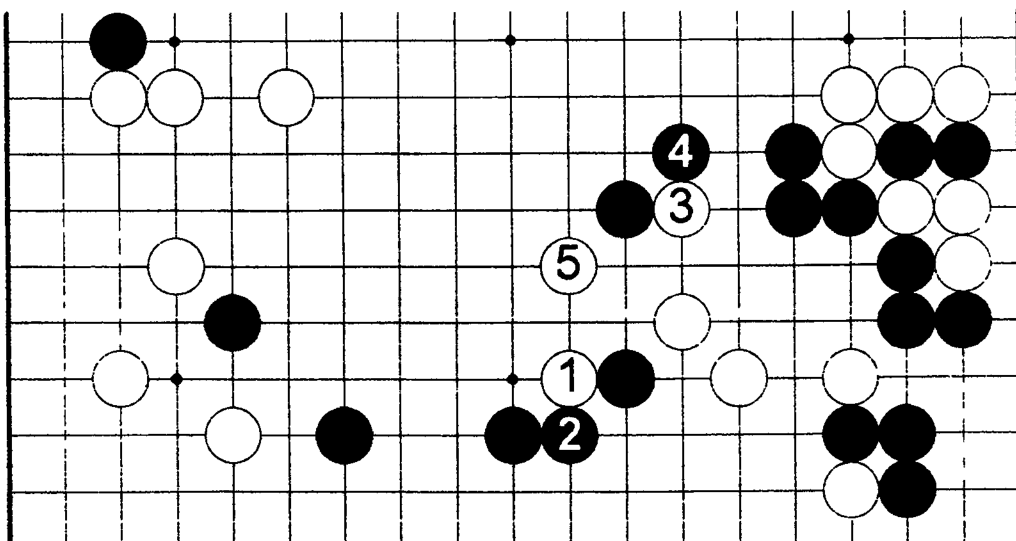


Все, что осталось белым – это ставить сагари – б.5.Черные получают выгодные ходы ч.6, 8 и после хода б.10 окончательно пленят пять белых камней. Ходами б.11, 13 белые строят жизненную форму. В итоге черные приобрели и очки и прочность форм. Прибыль белых не может сравниться с доходом черных.

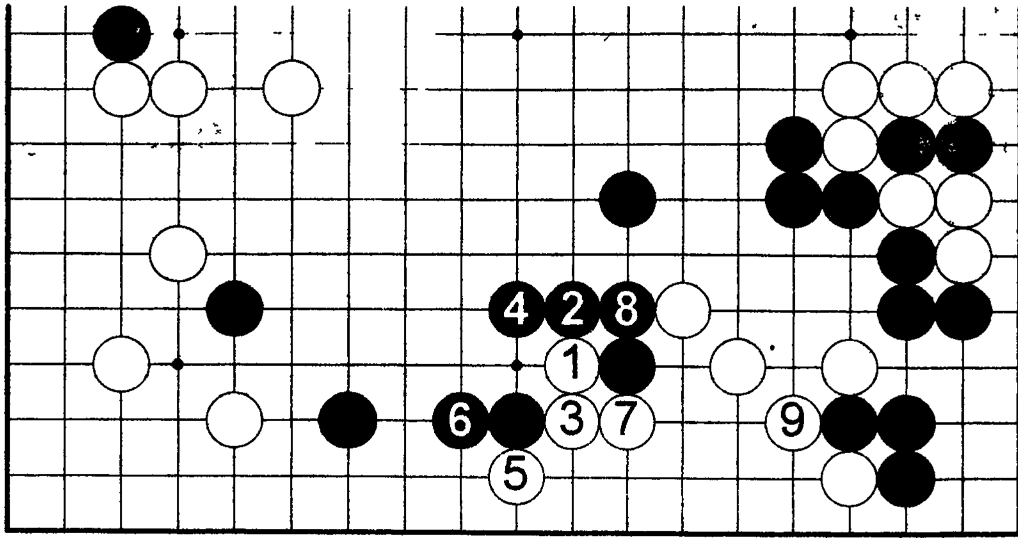


В этой сложной ситуации у белых имеется хорошее цукэ-тэсудзи – б.1. Если последует ответ ч.2, тогда белые выгодно ставят б.3, 5. Появившиеся три камня белых успешно включаются в атакующие действия. Три черных камня слева внизу чувствуют себя очень неуютно. Такое фурикавари белых вполне устроит.

Этот пример синоги дает вам понять, что синоги – это не только необходимость выживания сложных камней. Синоги имеет значительно более широкие возможности.

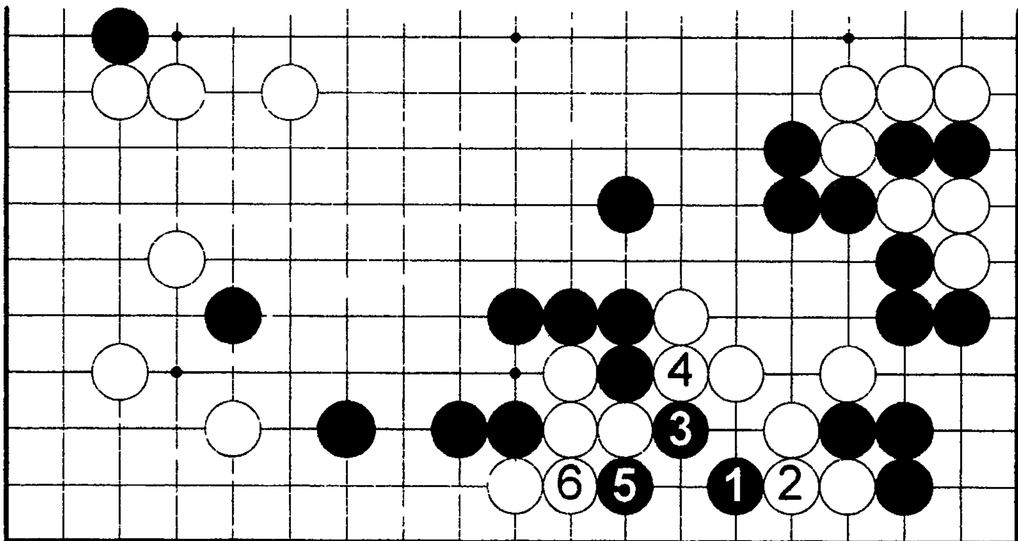


Против хода б.1 черные отвечают ч.2. Тогда белые ставят ловкую форму – б.3, 5 и успешно выходят из блокады. И в этом варианте ход б.1 – незаменимый помощник.



Самый сильный ответ черных на ход б.1 считается – ч.2 ,4. Далее белые проводят несколько ходов осаэ – б.5, 7 и 9 и создают жизненную форму.

Стоит заметить, что если вместо хода б.5 белые пойдут на разрезание в пункте «8», то получат знакомую для вас форму (смотрите предыдущую страницу, верхнюю диаграмму). Такой путь, как вы знаете, белым не выгоден.



Образовавшаяся форма белых может быть атакована – ч.1, 3, 5. Однако убить белые камни невозможно. Отсюда следует вывод, что синоги белых прошло успешно.

Просмотрите ещё раз все семь примеров синоги и поиграйте их со своими вариантами. Это делать полезно.

Сабаки и синоги.

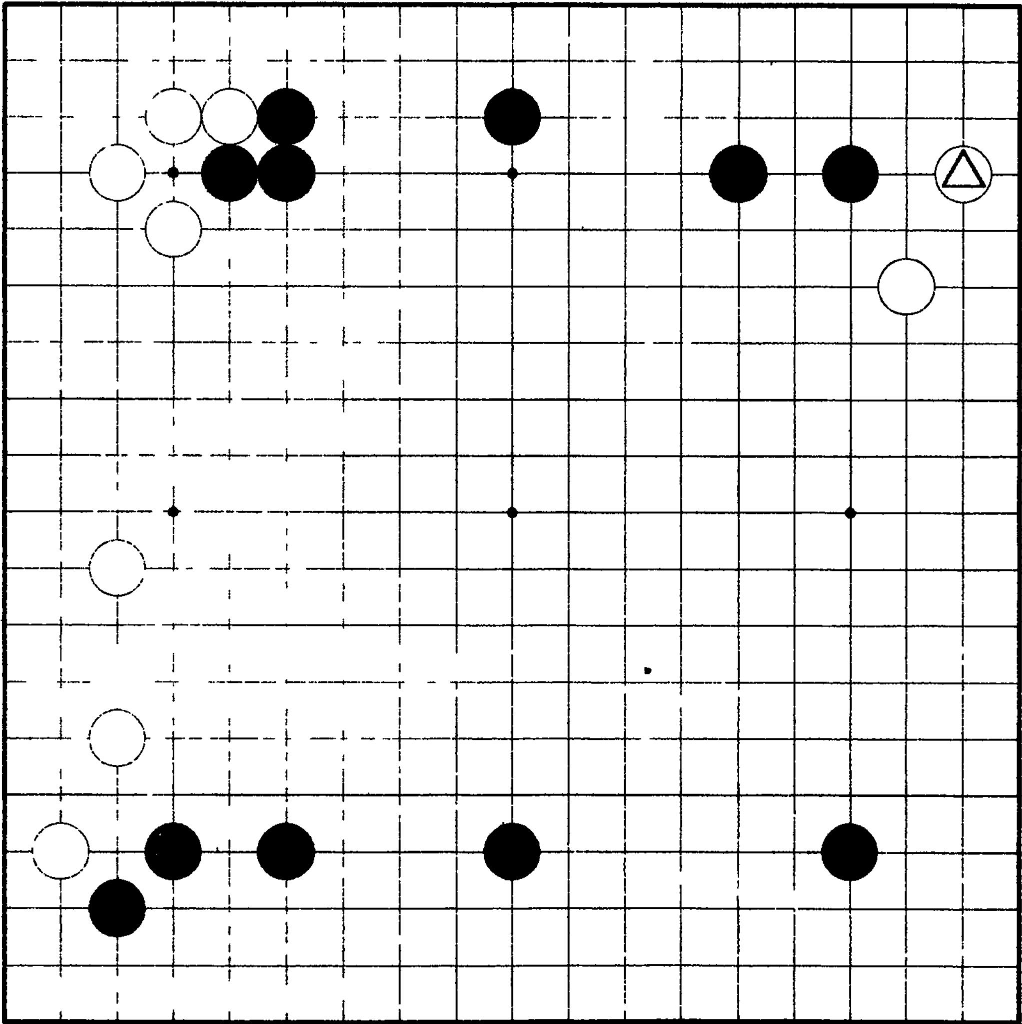
Глава 5. Благосостояние моё.

1. Козыри моё.

Построение форм нирэнсэй-фусэки или санрэнсэй-фусэки указывает на то, что строящий эти формы намерен создать некоторое моё (сфера влияния)*. Это – первое, что надо знать.

В дальнейшем (в стадии тюбан) могут осуществляться всевозможные способы утикоми (внедрение)* в этих сферах, и игрокам неплохо бы знать эти способы и приемы борьбы с ними.

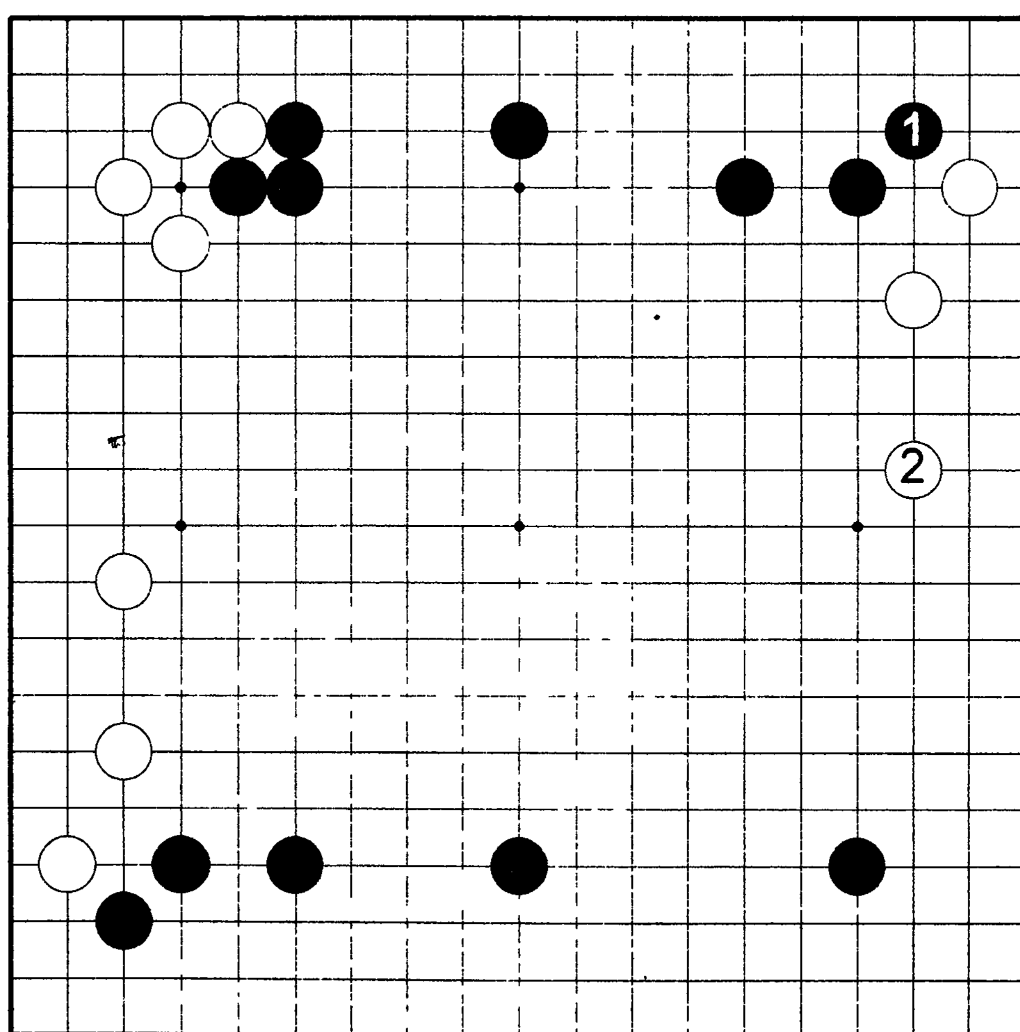
Форма 1.



Как в фусэки, так и в тюбане главные события, в основном, вертятся вокруг углов. Вот и в данном примере белые сыграли субэри в углу – △. Проблема ответа встала перед **черными**.

Где кончается фусэки, где начинается тюбан? Это очень тонкая разграничительная линия.

Всем хорошо известно, что в фусэки создается определенный костяк с последующей конкретизацией углов и там, как бы, реально нет технических приемов встречающихся в тюбане. Однако это далеко не так. При создании «скелета» позиции, на техническую сторону игры приходится очень большая доля. Правда, само слово «техника» здесь не совсем подходит. Скорее, это – стратегия, но требующая технического расчета. И предлагаемый пример наглядно демонстрирует это утверждение.

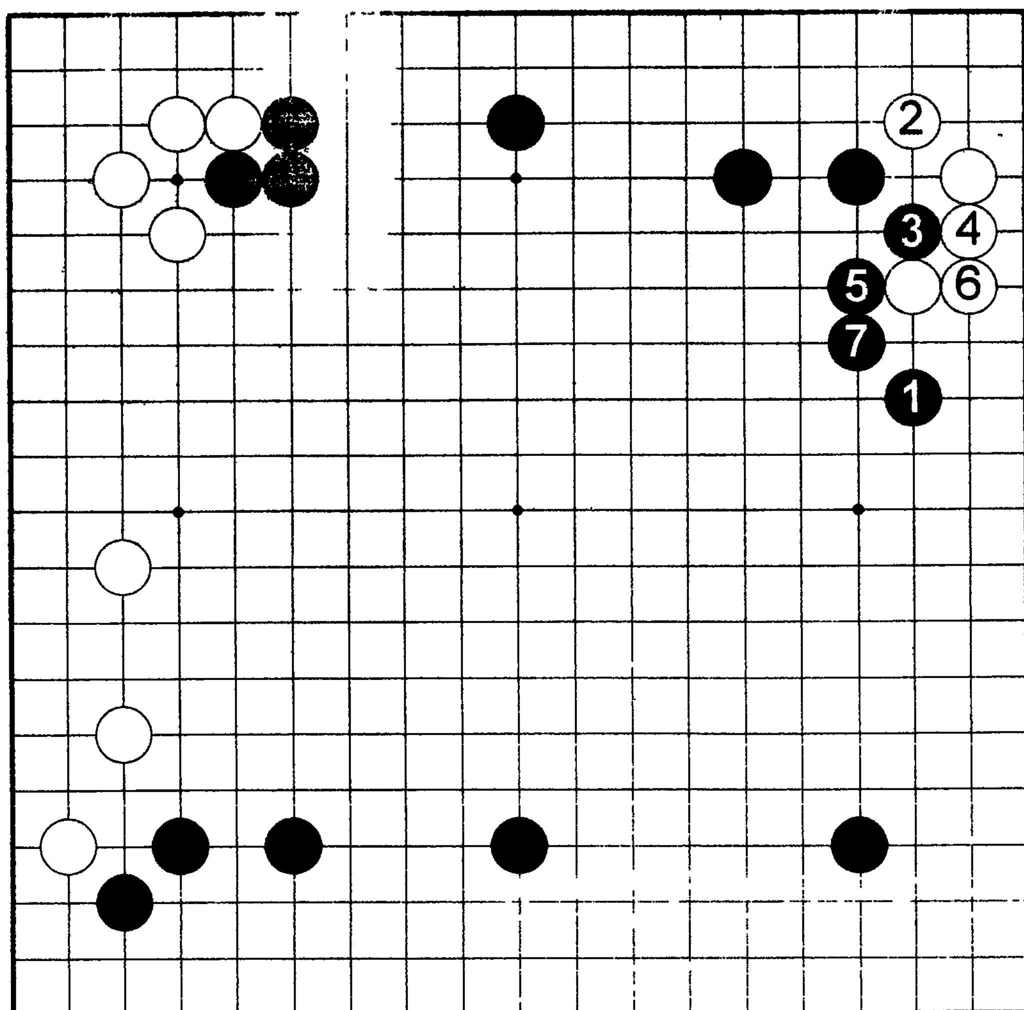


Простое решение ч.1 вызывает белых на такое же простое – б.2. Однако игра черных очень сомнительна. Не трудно видеть, как простым ходом б.2 белые погасили у черных все перспективы на строительство «моё».

Стремительное созидание санрэнсэй, практически, приказало долго жить.

Несомненно, это плохая игра черных. Белые камни никак нельзя было пускать на правую сторону.

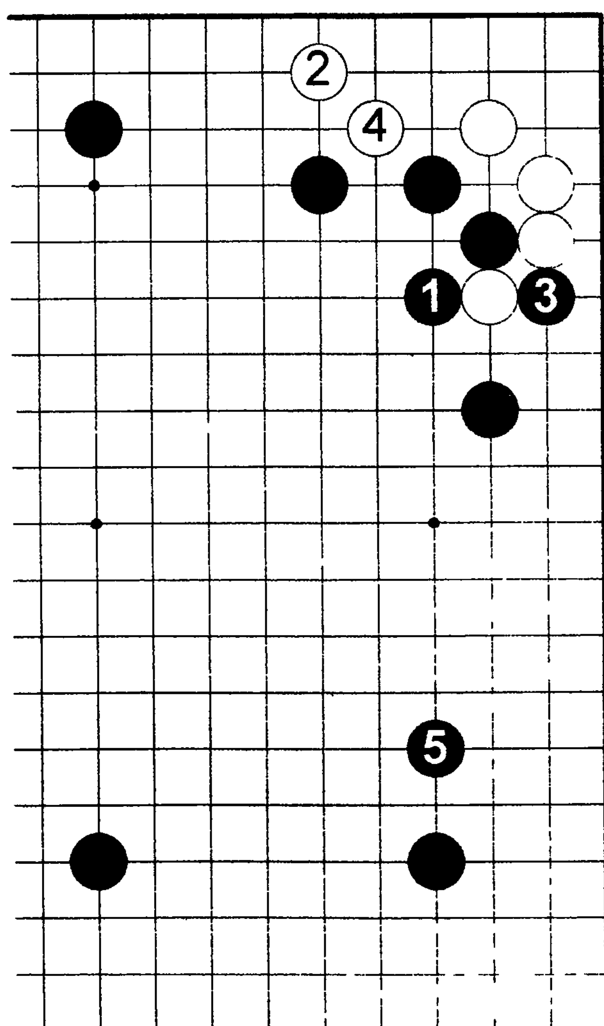
Благосостояние моё.



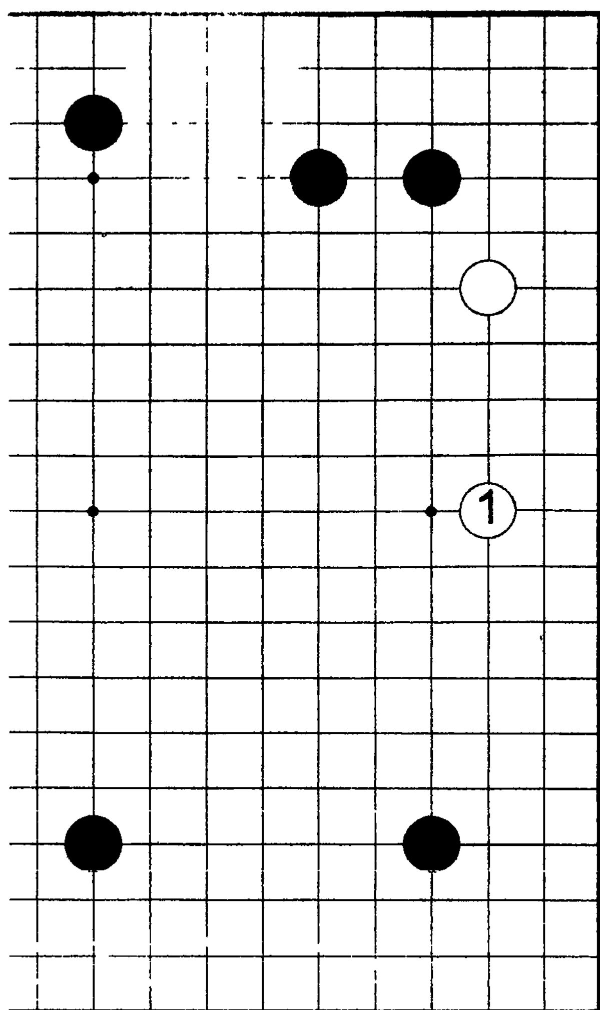
Ход хасами – ч.1 – совсем другое дело!

Если последует б.2, тогда хорошо ставить косумицукэ – ч.3 с последующими ходами ч.5, 7. Образовавшаяся форма черных – прекрасный компаньон для формы санрэнсэй на нижней стороне. Большая сфера влияния справа внизу – убедительное подтверждение этому.

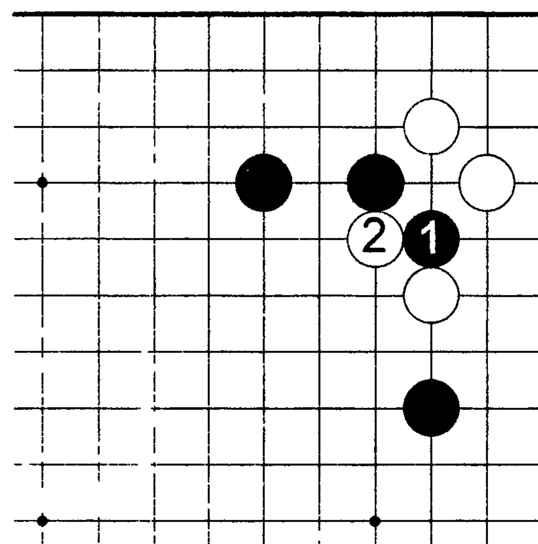
Итак, несложный технический прием, казалось бы локального типа, вывел черных на сильную стратегию во всей позиции в целом.



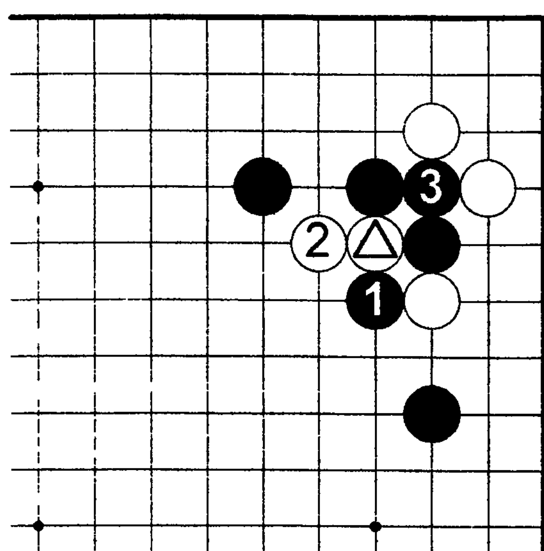
Против ханэ – ч.1 белые играют другую форму дзёсэки – б.2, 4. Но и в этом случае после ходов ч.3, 5 у черных прекрасное «омоё». Правая и нижняя стороны создают мощный массив и можно гордиться таким результатом.



Если вернуться немного назад, то стоит сказать, что игра белых б.1 – хираки, несомненно была лучше. Этим простым приемом белые напрочь разрушают гигантский план черных на создание моё.

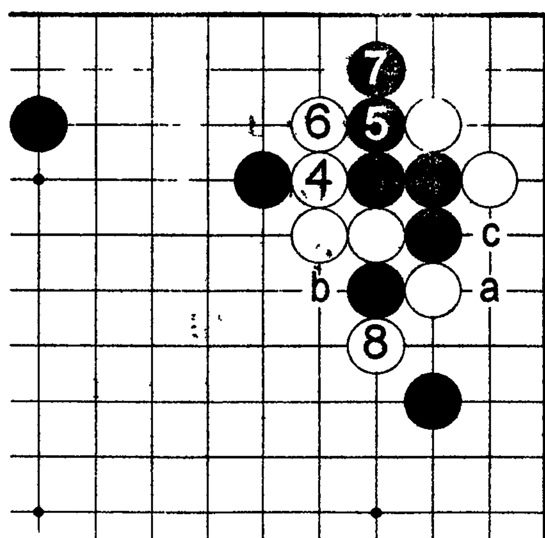


Против косумицукэ – ч.1, стремящегося заблокировать белые камни в углу, существует технический прием атэкоми – б.2. Давайте разберем его с учетом данной позиции. Этот рассказ, собственно, и является главной темой данной главы – борьба за ликвидацию (и реализацию) стратегических возможностей в тюбане (или на стыке фусэки и тюбана).

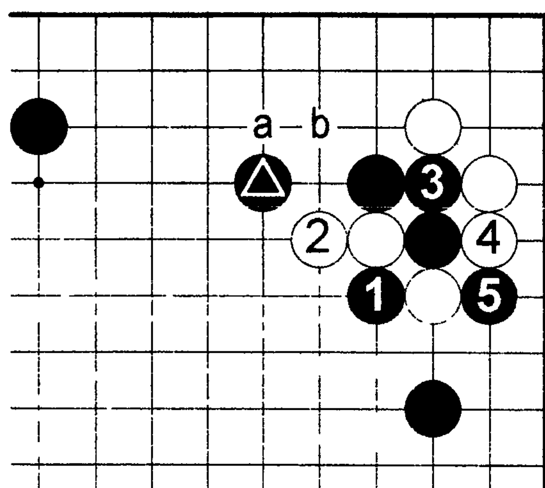


На ход атэкоми – △ существует основная игра атэцуги – ч.1, 3. Постарайтесь запомнить эту последовательность ходов.

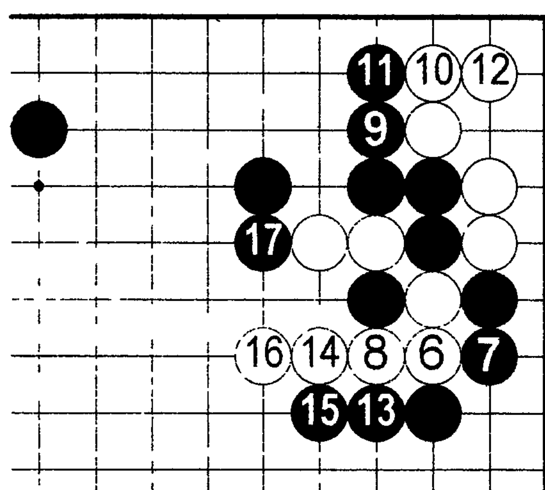
Благосостояние моё.



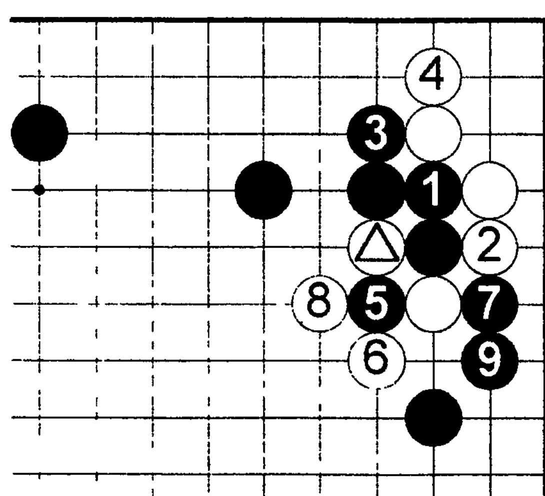
Далее, белые могут играть б.4 – б.8. Однако в данной позиции этот вариант не проходит из-за неблагоприятного ситё. Если бы ситё было на стороне белых, то этот вариант доигрывался так: ч.«a», б.«b» и ч.«c» с захватом черными угла.



Против игры ч.1, 3 у белых имеется и другое – б.4. Однако этот путь ещё более сомнительный. Ч.5 – разрезание никак не может удовлетворить белых. Если бы камень ▲ стоял в пункте «a», тогда у белых появлялся ход в пункте «b» – какэ. Но это только мечты.



Давайте доиграем предыдущий вариант. Б.6 – ч.17 – наиболее реальный путь с обеих сторон. Камни белых в центре основательно повисли, и атакуя их, черные могут строить любой план игры. Таким результатом черные могут быть довольны.

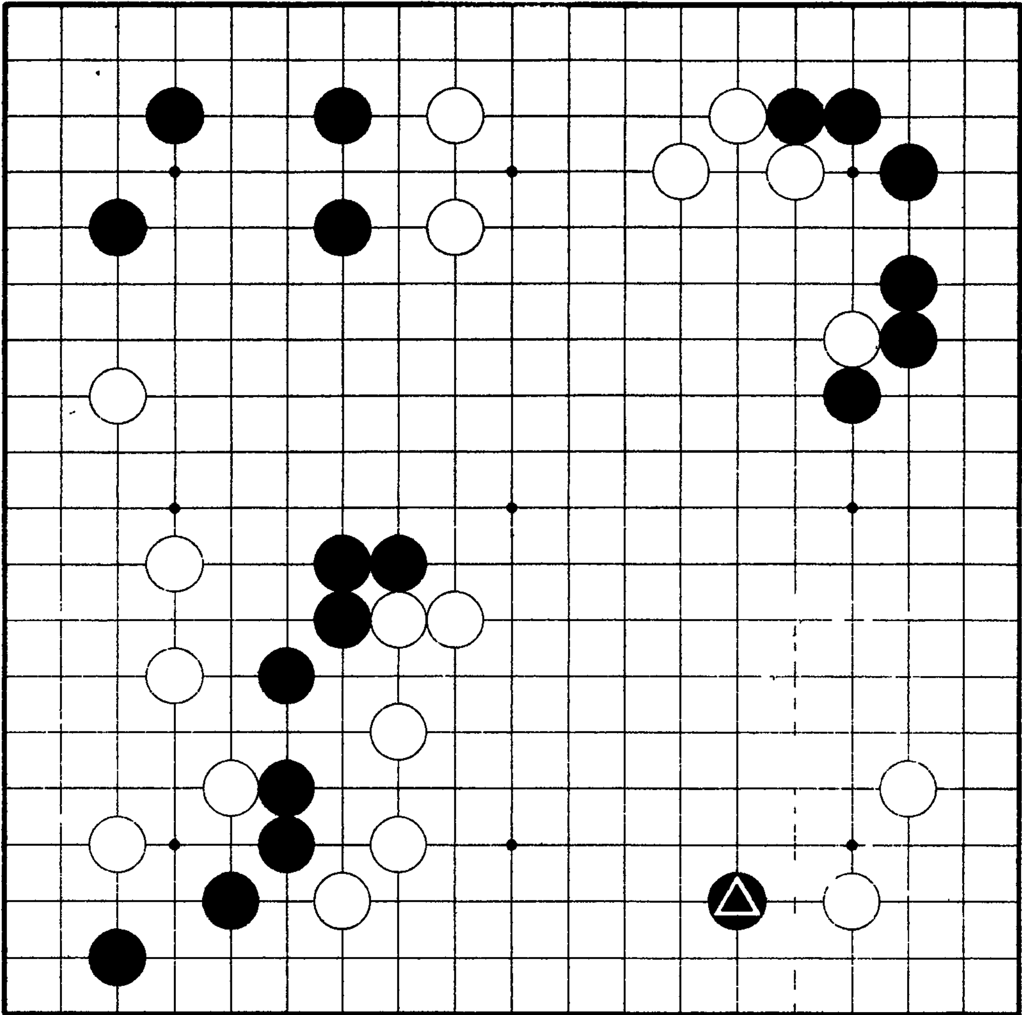


Однако против атэкоми – △ сомнительной игрой можно считать и ход ч.1 – незамедлительное цуги. После простого варианта б.2 – ч.9 белые получают боеспособную форму. Сравните эту диаграмму с предыдущей – этого сравнения будет достаточно для понимания происшедшего.

Итак. Лучший путь для гашения черного моё был простой ход хираки, показанный на странице 133 (верхняя диаграмма).

Глава 5.

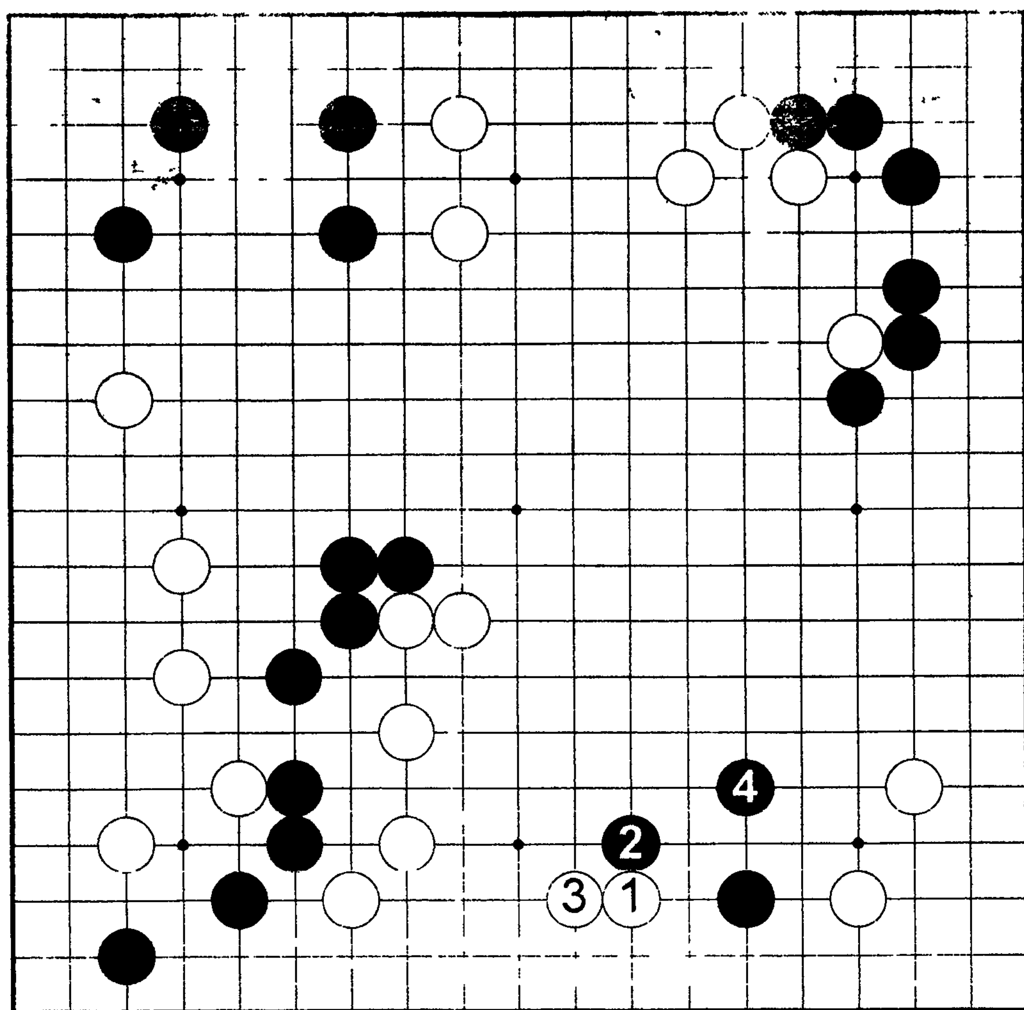
Форма 2.



В предлагаемом примере между фусэки и тюбан только что порвалась тонкая нить связи. Сейчас необходимо наилучшим образом атаковать камень ▲. Это уже тюбан.

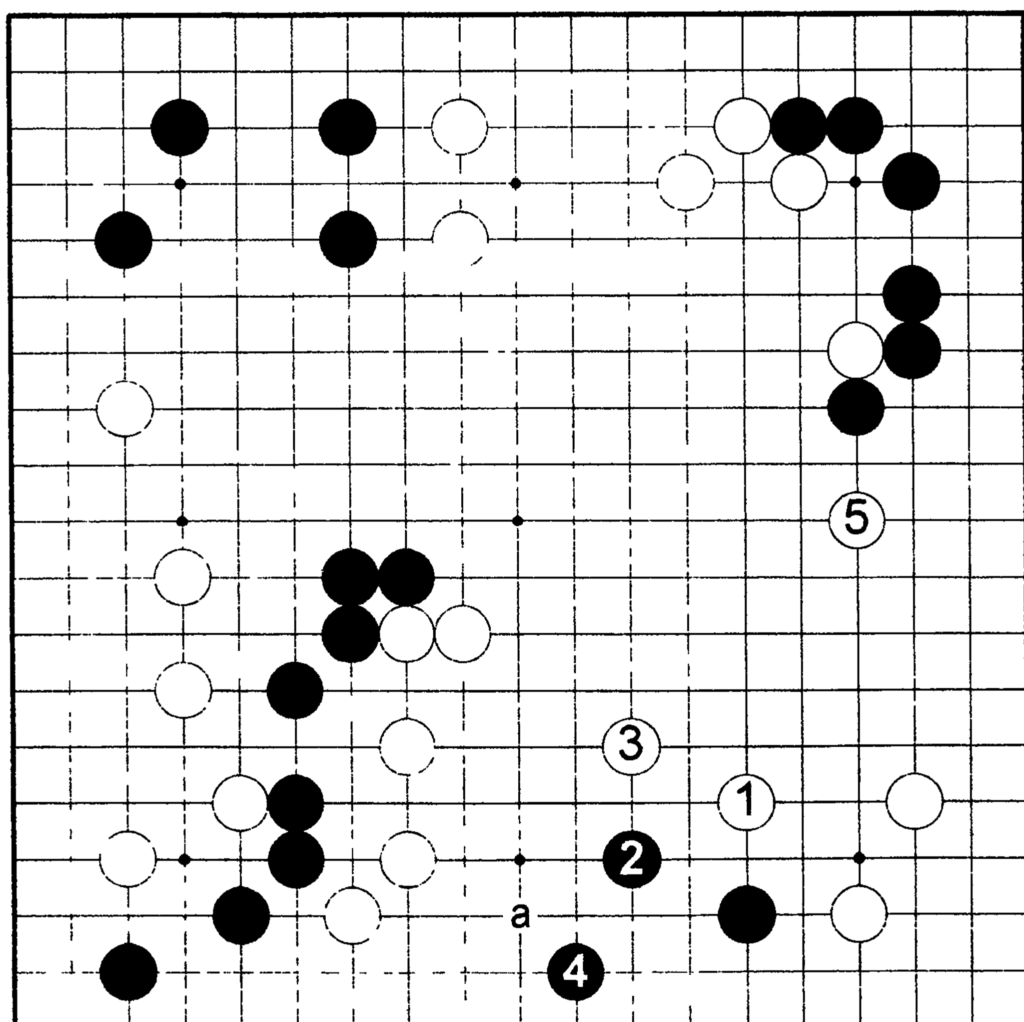
Ключом этой проблемы является необходимость сохранения жизни белой формы слева. Но в тоже время надо использовать эту силу, а не только на неё смотреть и лелеять.

Если посмотреть на нижнюю область доски, то хорошо видна зона белых. Это «моё» белых. Вывод: сейчас произойдет сражение в зоне влияния белых камней. Оцените возможности **белых**.



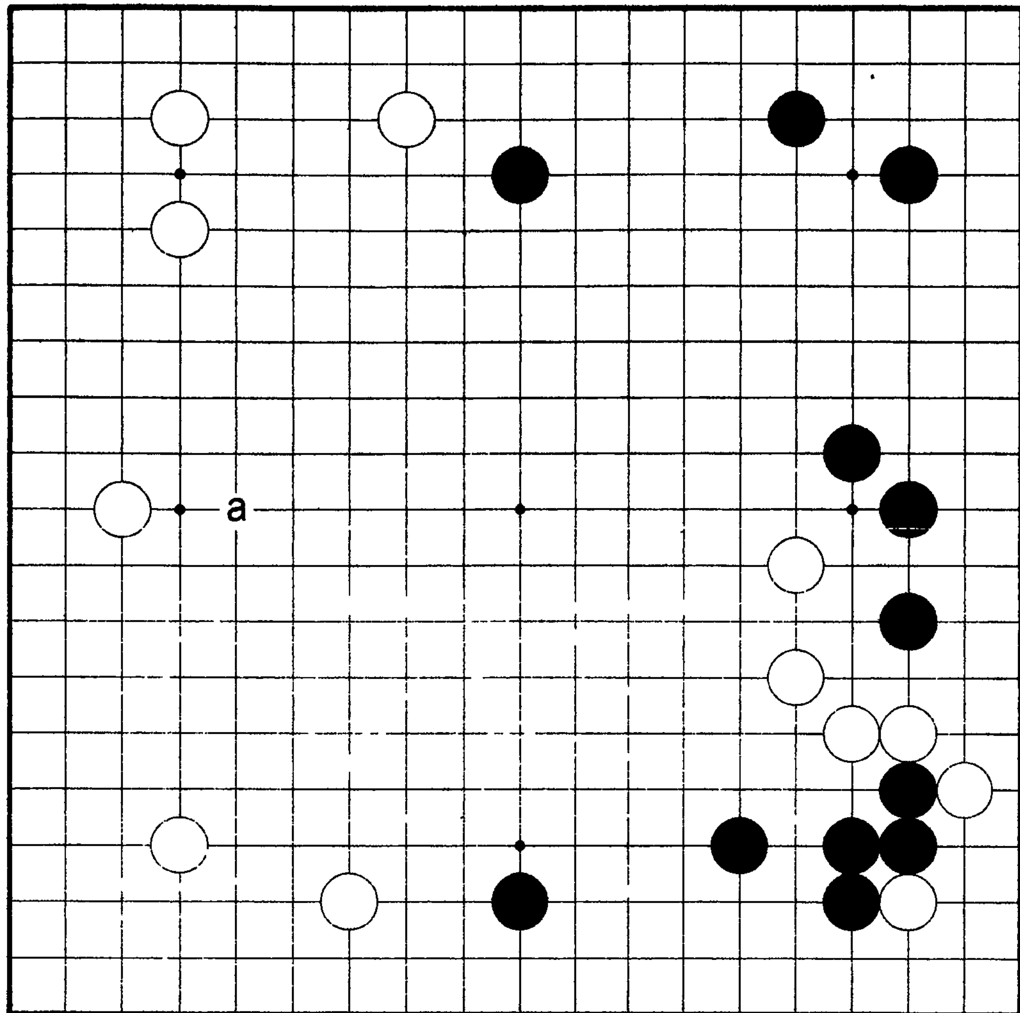
Первая мысль, которая может здесь появиться – это ход б.1 – цумэ.

Атака для черных, конечно, не приятная, но после простого варианта ч.2, 4 черные строят форму. Теперь черные мобильны и главное – способны ликвидировать любые перспективы белых на правой стороне. А это было самым привлекательным для белых. Спору нет, играя б.1, 3, белые получили некоторую территорию внизу. Но для такого ацуми (сила стенки) полученные очки внизу – капли. Белые совсем забыли основной принцип – «не делай очки из ацуми». Итак, ход б.1 – не пункт для решения задачи.



Ход боси – б.1 накрывает черный камень, заставляя его выживать на стороне. В данной обстановке игра ч.2, 4 наиболее благоприятна для оживления черного камня. Далее белые ставят цумэ – б.5 и получают прекрасные перспективы на правой стороне и в центре. Белые построили богатое моё. Что касается ацуми белых слева, то оно так же принимает в этой ситуации определенную роль. А ход ч.4 – лучший пункт для создания глазной формы. Играть в пункт «а» опасно – сила белой стенки может прийти в действие.

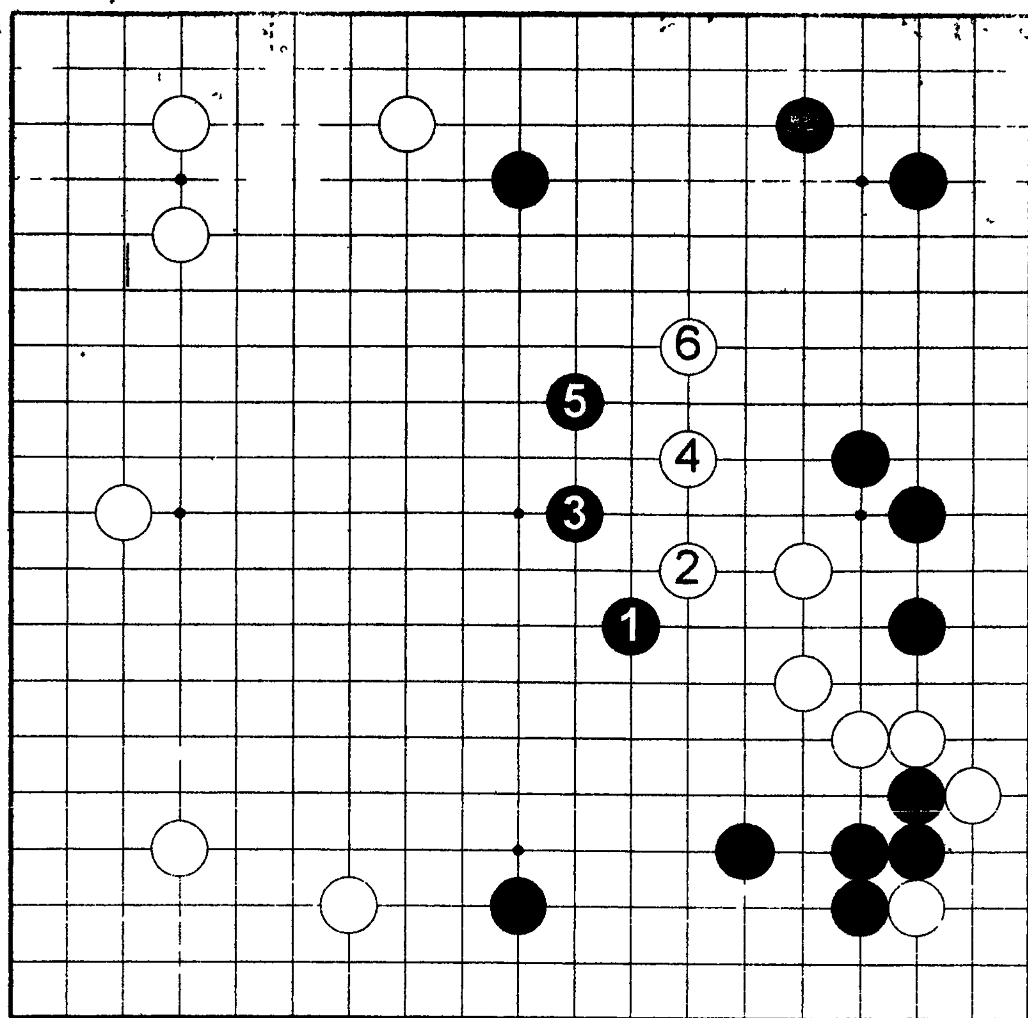
Форма 3.



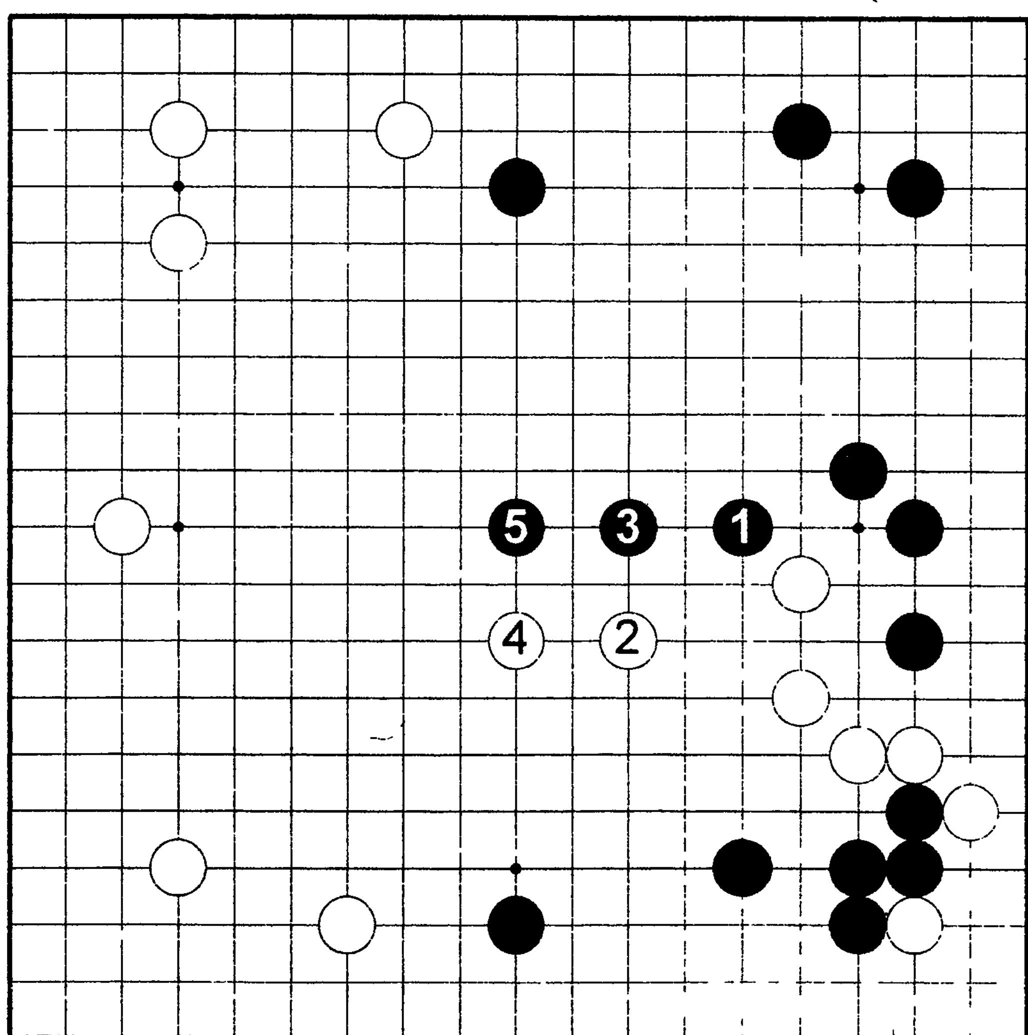
В этом фусэки вы видите очную ставку двух сфер влияния – моё. Однако главную роль в этом фусэки играет слабая группа белых камней на правой стороне.

Что делать **черным**? Во-первых неплохо увеличить сферу на правой стороне, во-вторых не хуже было бы выполнить кэси в пункте «а». Но и оставлять незамеченной слабость белых камней справа было бы беспечно.

Благосостояние моё.



Атака на камни белых справа очень благоприятна. Однако путь ч.1, 3 нельзя назвать хорошим. Дело в том, что белые, избегая блокировки ходами б.2, 4, 6, бегут в направлении моё черных и тем самым разрушают её (гасят). Взять белые камни черным не удастся – слишком много у белых свободы. Построенная форма черных в центре не может принести им хороших очков. Вывод: план черных не верный и дополнительных слов здесь не требуется.



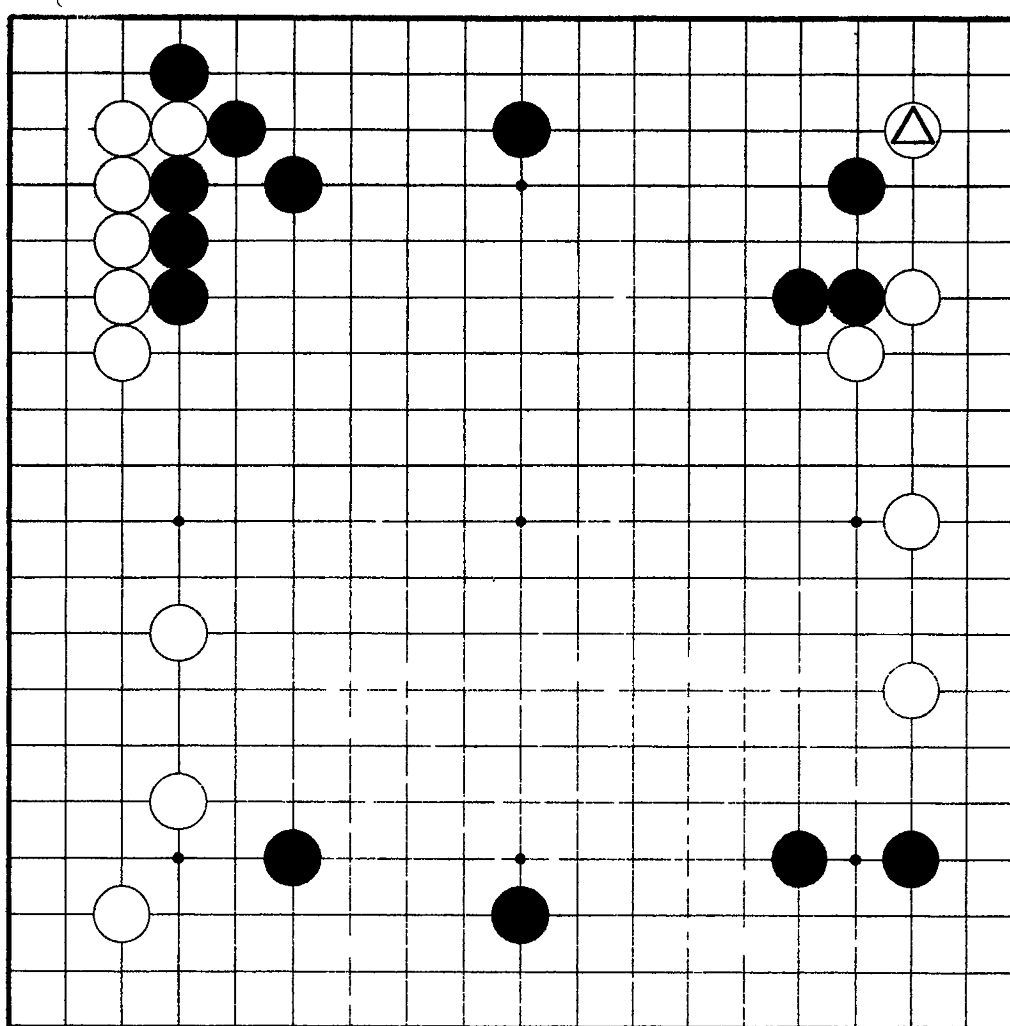
Ч.1 – какэ. Это совсем другой путь. Б.2, 4 – тоже убегание, блокировка белых камней опасна. Продолжая атаку – ч.3, 5, черные одновременно наращивают моё на правой стороне.

Получить в образующейся зоне <u>все</u> очки черным, конечно, не удастся, но тот факт, что они создают огромный запас «пороха» – уже хорошо. А движение слабых камней и черной армады в сторону влияния белых – это ещё один плюс выбранному плану черных.

Вот такая прижимистая игра считается лучше, т. к. направлена в большей степени на созидание, чем на разрушение.

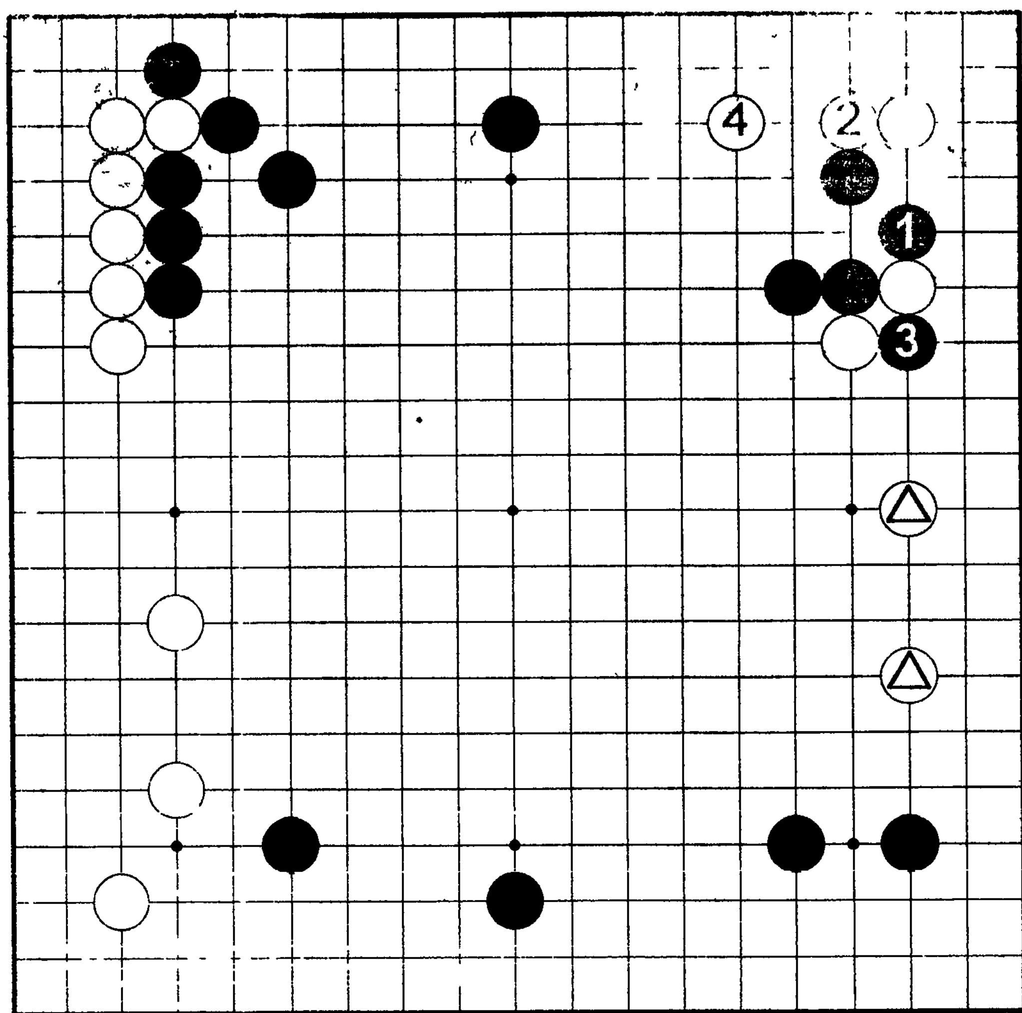
Глава 5.

Форма 4.



Белые только что впрыгнули в сан-сан – △. Как лучше отвечать **черным**? А именно, ставить план на атаку белых камней справа или увеличить зону влияния наверху? Ну, во-первых, неплохо спросить себя о вкусах и желаниях. Это очень важно. Во-вторых, необходимо учесть ваши способности в атакующих действиях. Может быть и так, что вам больше по душе построение больших сфер и только после этого борьба в них.

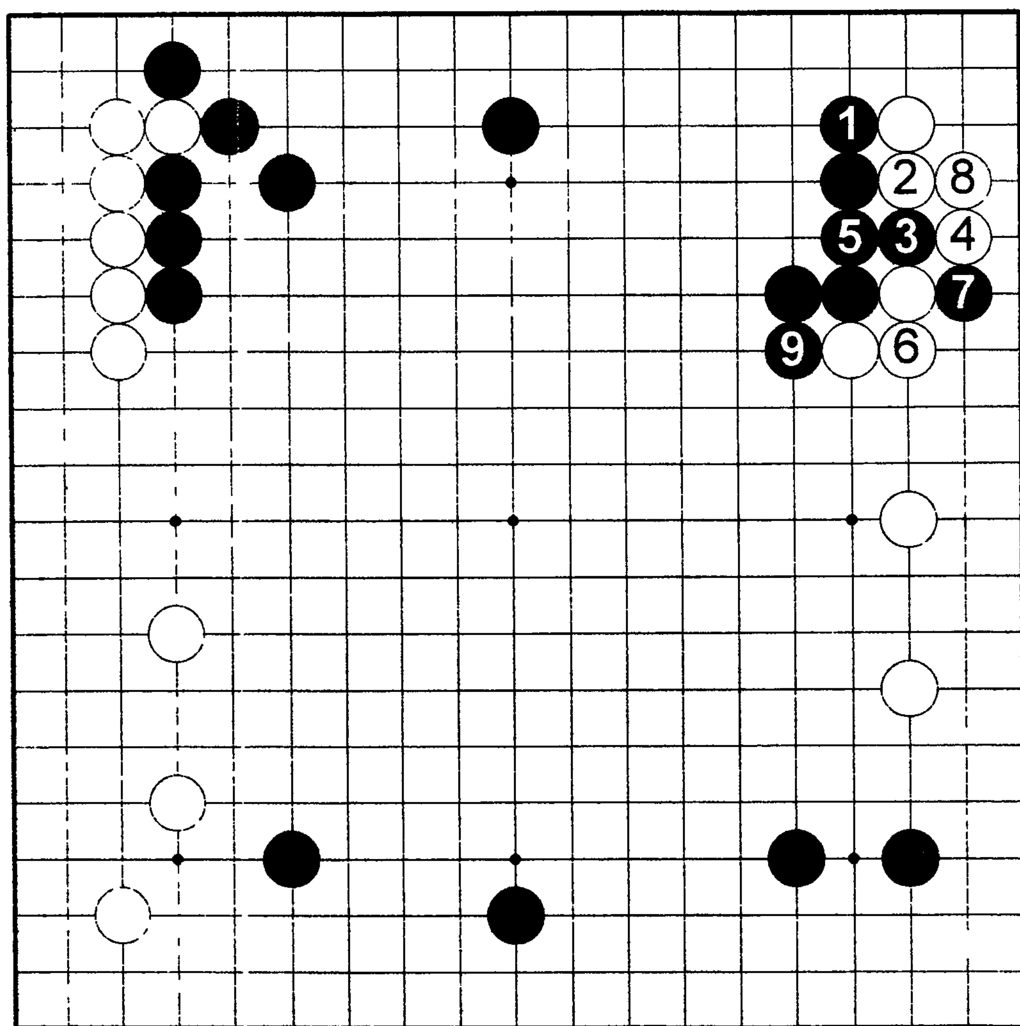
Примите своё решение, а на следующих страницах можно будет устроить заочный анализ ваших планов. Думаю, показанный вариант игры для многих окажется как раз по душе.



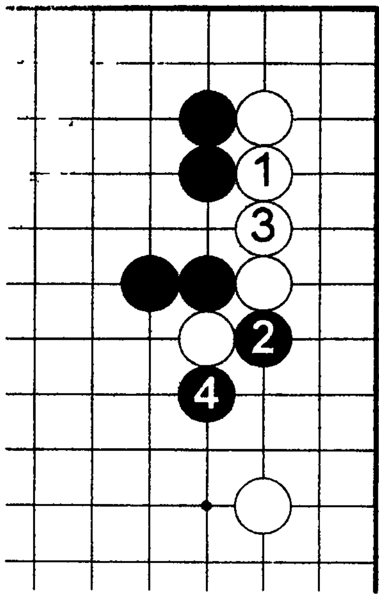
Ч.1 – осаэ несомненно ошибка. Белые играют б.2, 4 и совершенно безболезненно выживают. Какие ещё имеются основания, чтобы говорить о неудаче черных?

Более веские причины заключены в следующем: после выхода белых из угла ходом б.4, «моё» черных наверху, практически, погашено. И самое удивительное то, что белым для выполнения кэси (гашения), большего и не надо. Игра же черных ч.3 не может называться атакой на белые камни △. Скорее наоборот, черные достраивают форму и тем самым избегают атаки белых.

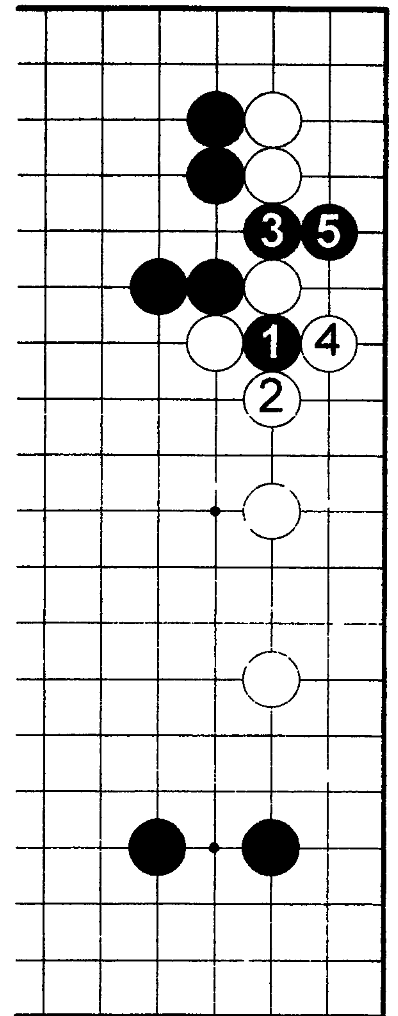
Итак, выбор черными варианта дзёсэки оказался неправильным.



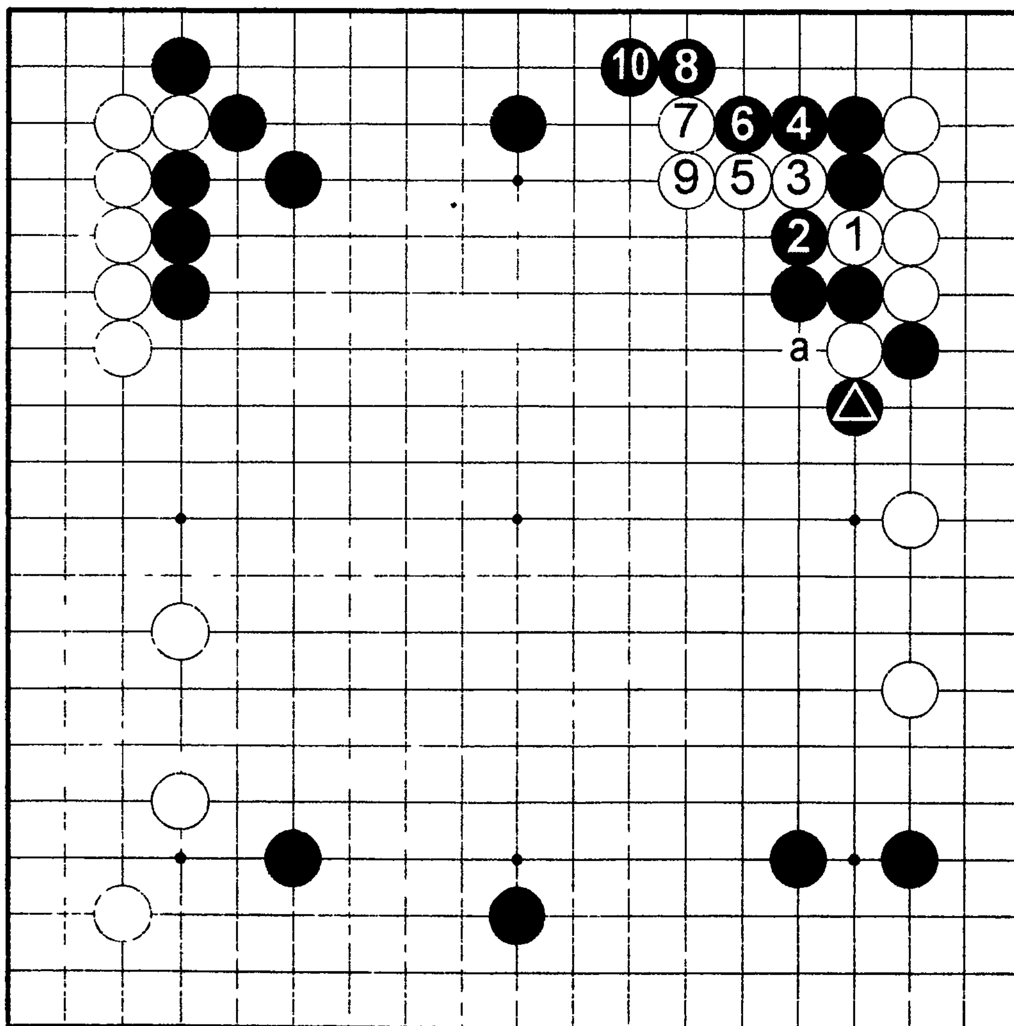
В этой конфигурации черным, конечно, желательно строить план на создание «омоё» на верхней стороне. И начинать это строительство лучше всего ходом осаэ – ч.1. Если последует ход б.2, то после простого варианта ч.3 – ч.9 задуманный план осуществлен. Этого черным вполне достаточно для успешного продолжения игры. В этом варианте, я думаю, вам понятен ход ч.7. Это – тэсудзи, и оно дает возможность с успехом (активно) занять боевой пункт ч.9. Это важный пункт для обеих играющих сторон и его упускать никак нельзя.



В этой борьбе может возникнуть ситуация ситё. Ходом ч.2 черные режут и после соединения б.3 образуется ситё ходом ч.4. В нашем случае ситё для черных благоприятно, хотя вариант, показанный на предыдущей диаграмме проще.



Против хода ч.1 белые могут поставить встречный удар – б.2. Тогда розыгрыш произойдет так: ч.3 и после б.4 – ч.5 с захватом угла. Распределение сил и очков кардинально изменилось. На правой стороне белые получили хорошую силу, а черные приличные очки в углу. Так часто и происходит на практике, но не всегда.

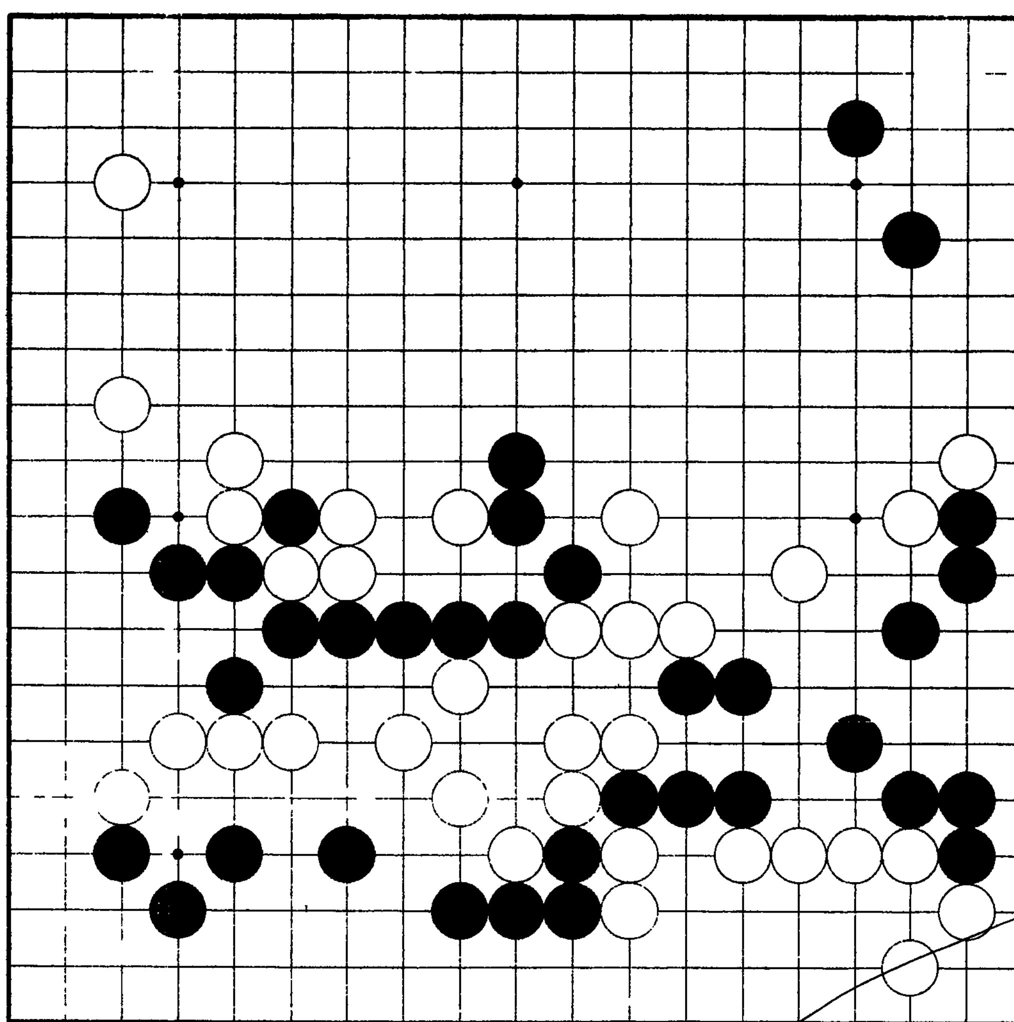


После постановки камня ▲ (создание ситё) белые могут обострить игру, начиная с дэгири – б.1, 3. Черным нельзя отказываться от движения по третьей линии – ч.4, 6. Это совершенно понятно. На ход б.7 надо отвечать соединением форм ч.8, 10.

Сложилось впечатление, что сфера черных начала тускнеть. Но это не так. Достаточно взять белый камень ходом в пункте «а» и нет сомнения в том, что белые рассыпались на несколько частей. Такой путь очень опасен для белых, и планы на спасение всех групп на правой стороне не могут иметь успеха.

Благосостояние моё.

Форма 5.

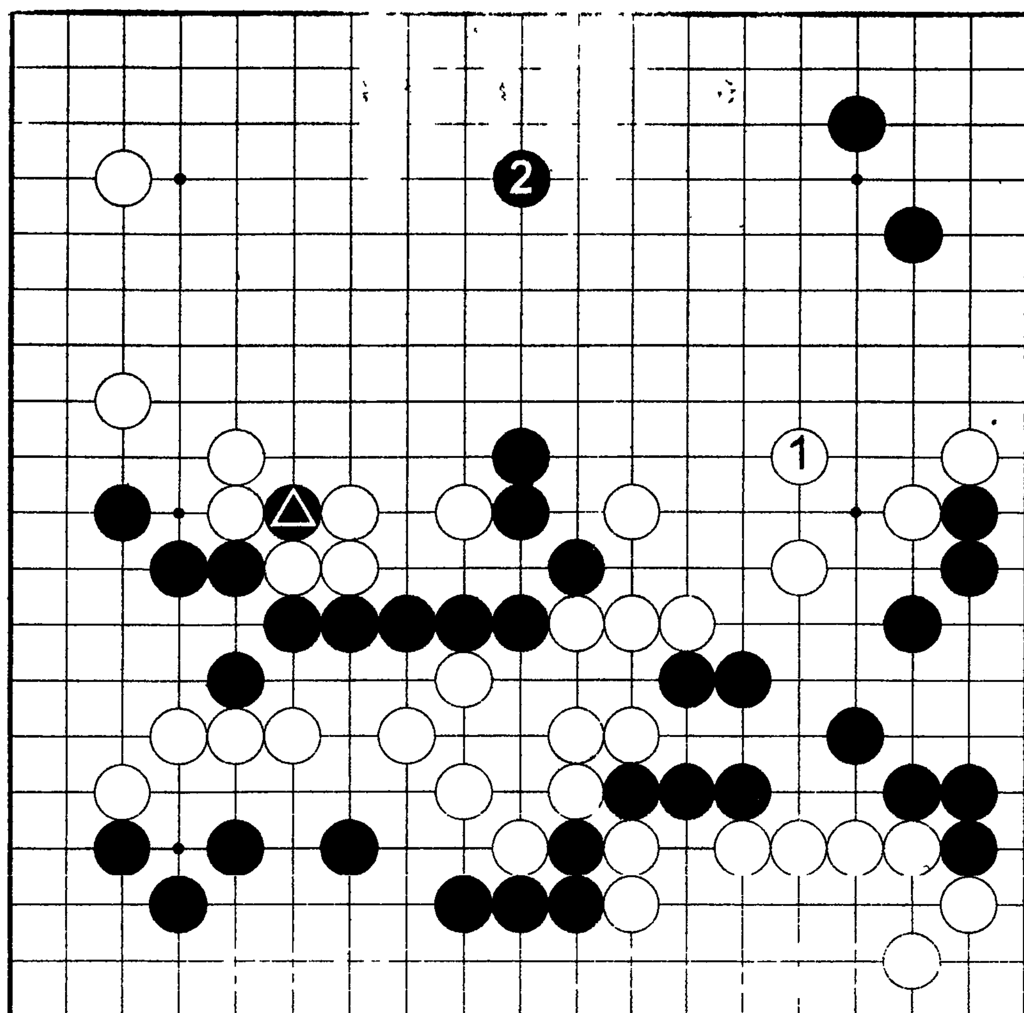


Эта задача немного посложнее, но и с ней можно разобраться без особого труда. Сейчас очередь хода за **белыми**. Проведите неторопливый анализ позиции перед выбором очередного хода.

Разумеется, главная тема проблемы – «моё» – сфера влияния.

На нижней половине доски разгорелся жаркий бой. Постепенно он перешел в центр и вот-вот придет на верхнюю сторону. От левой стороны в центр движутся слабые камни черных, и бросать атаку на них не хотелось бы. Но на правой стороне у белых «висит» масса важных пунктов для усиления своих форм, и не брать их выглядело бы как-то легкомысленно. Да и главную тему этой главы – «моё» – не стоит забывать. Сложно?

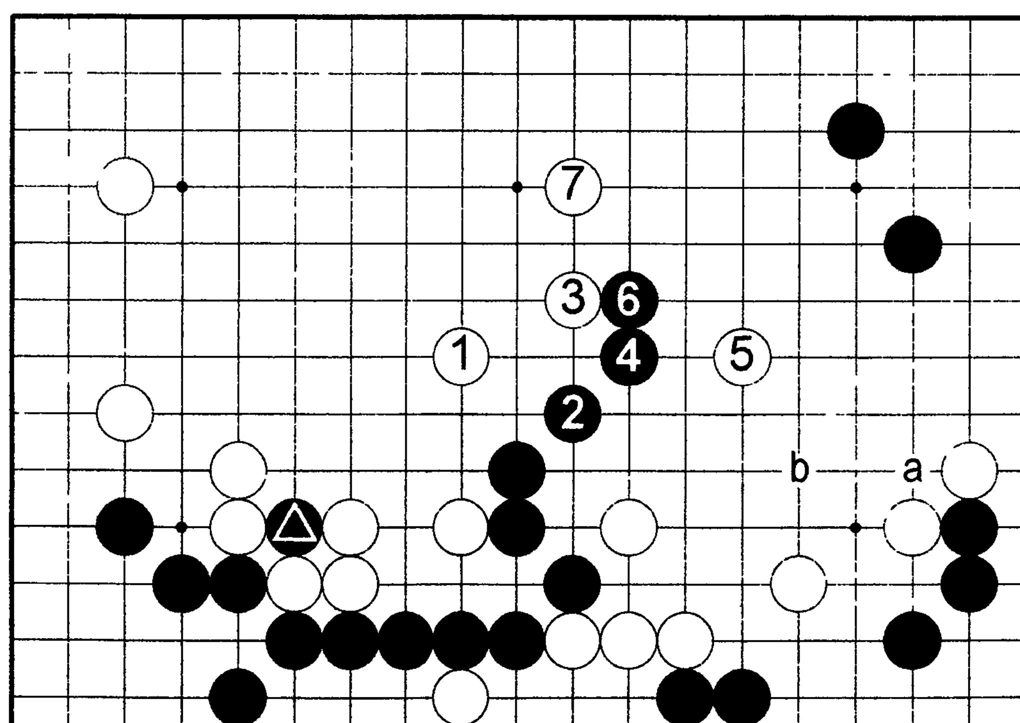
Если действовать комплексно (строить план), то найти лучшее решение можно. Если подходить к каждой проблеме отдельно (атака, защита, «моё» ...), то найти можно только части проблемы. Попробуйте сложить ваши намечаемые планы вместе. А вдруг это и станет лучшим решением.



Белые решают играть на правой стороне – иккэнтоби – б.1 – ход разрывает возможный «колпак» над белыми камнями. Это – хорошая форма.

Однако никак не хуже ход черных – ч.2. Сейчас этот пункт – «оба» для обеих играющих сторон, и он достается черным. Но в тоже время этот ход прекрасен для условия ситё камню ▲. Практически, черные одним ходом устранили две опасности – атаку на центральные камни и создание белыми «моё» в левой верхней области доски.

Можно сказать, что белые поступили однонаправленно. Ход белых по характеру выглядит трусливо и пассивно. Для активного продолжения необходимо было выбирать совсем другое.



Поиск пункта, атакующего черные камни – главная задача белых. Однако атаку сейчас можно совместить с планом создания «моё» в левой верхней области поля боя. Часто говорят так: «если не атакуешь ты, то атакуют тебя».

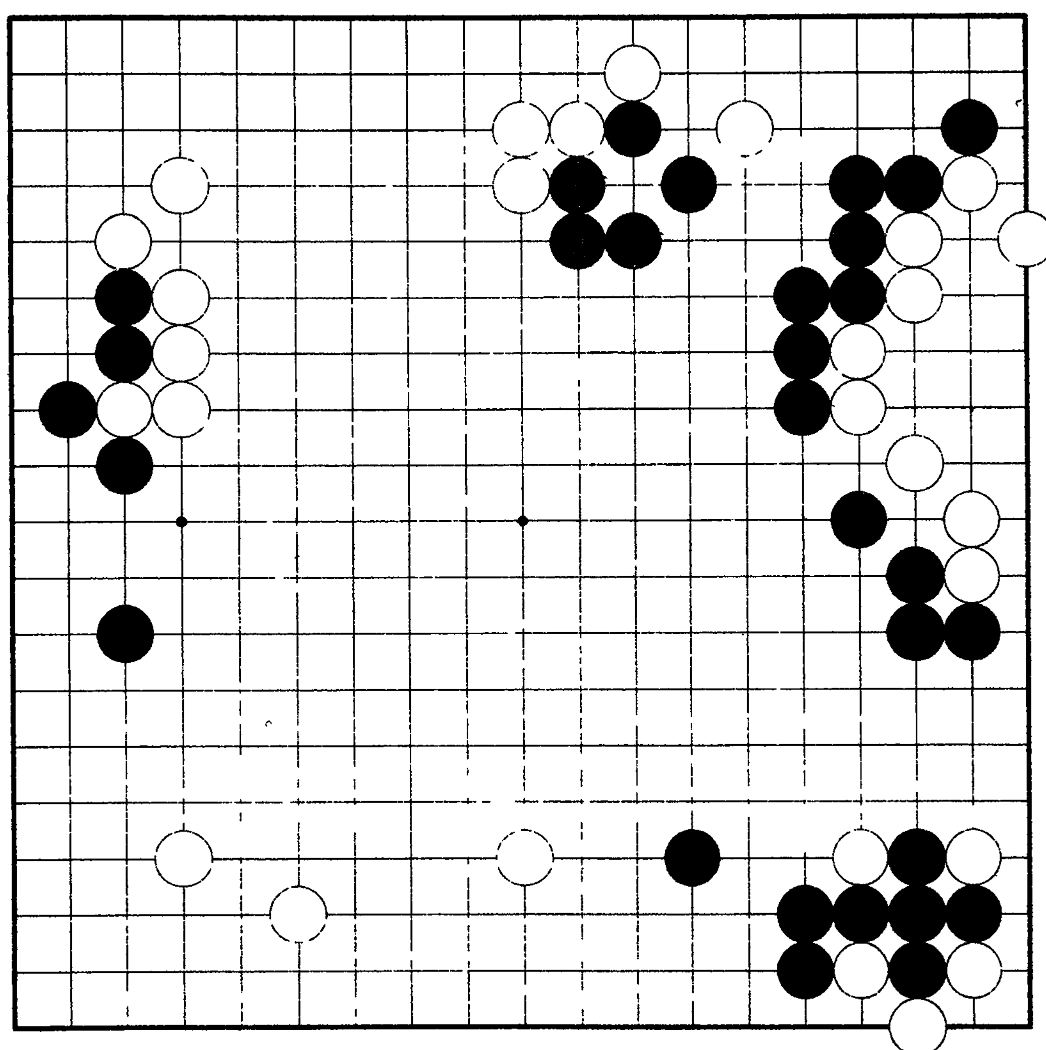
Камень ▲, действительно, важный и выпускать его никак нельзя. Ход б.1 – и хороший атакующий пункт, и перекрывает ситё, и без утайки показывает на создание «моё» слева. А продолжение к этому ходу уже, как бы, приготовлено – б.3 – атака, б.5 – атака с защитой и, наконец, б.7 – атака с оформлением «моё». Если сейчас черные нажмут на пункт «a», то после ответа белых в пункт «b» предыдущий ход черных становится мелким, да и камень этот придется защищать.

Благосостояние моё.

2. Боевые пункты моё.

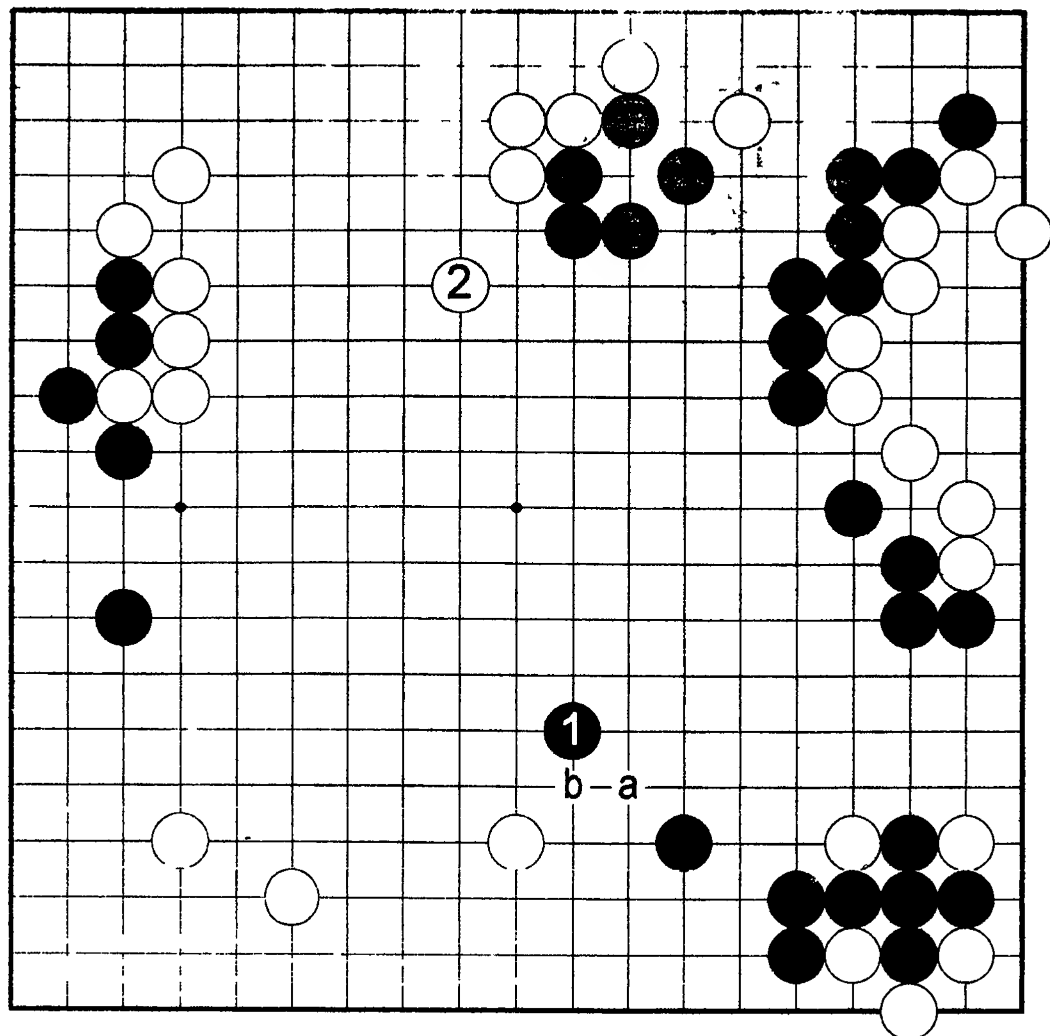
Практически, в каждой партии можно встретить моменты, когда для обеих играющих сторон пункт (или область определенного пункта), создающий сферу влияния, становится ключевым одновременно. Это так называемый боевой пункт моё. Тот, кто первым находит такой пункт и захватывает его, тот и получает часто преимущество в партии.

Форма 1.



В предложенной позиции сейчас имеется боевой пункт моё. У черных – сильное влияние в центре. Чтобы «оживить» это ацуми, необходимо найти и занять важный пункт.

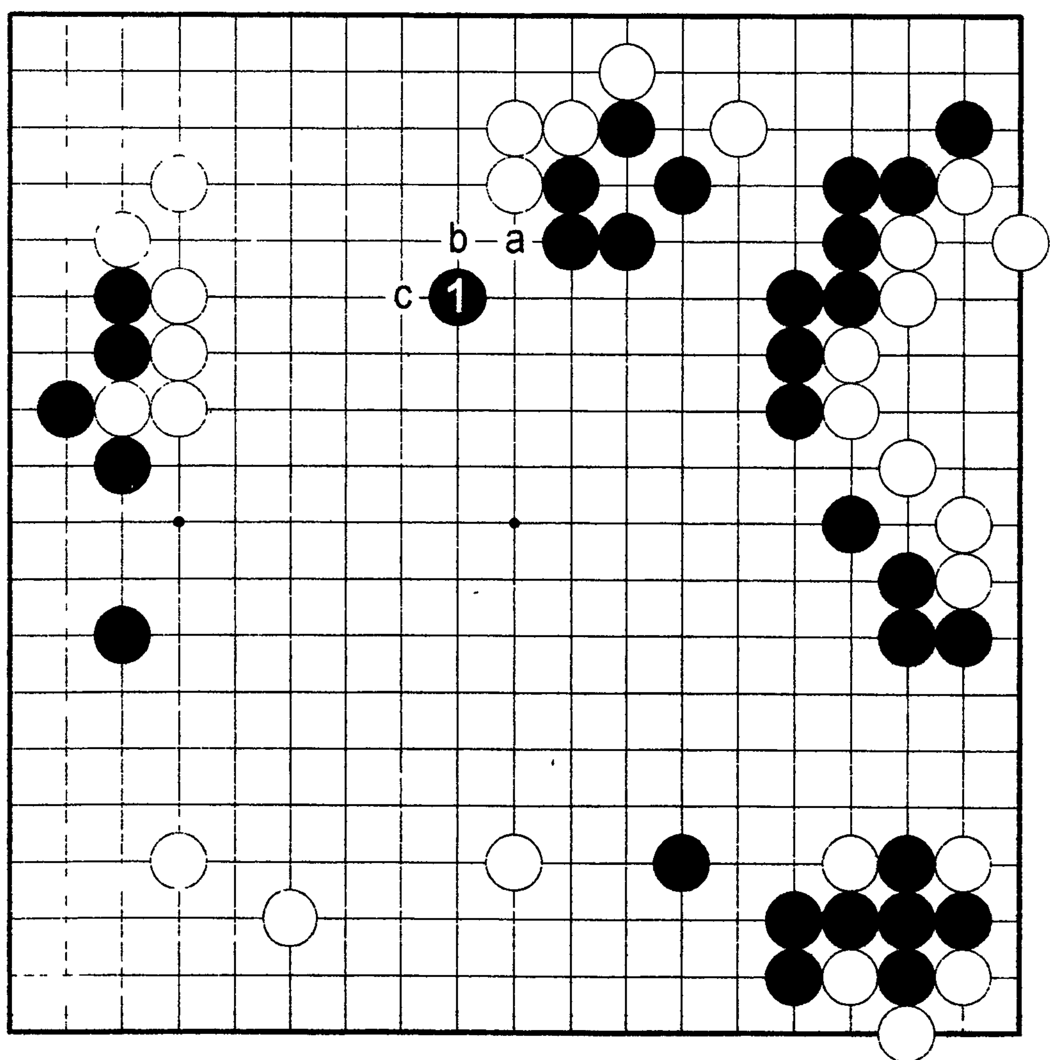
Однако и белые имеют хорошие шансы на успех. И для них – боевой пункт имеет место быть. Попробуйте воспользоваться очередью хода **черных** и занять тот пункт, который самый важный в позиции для обеих сторон.



Ход ч.1 для создания моё в какой-то степени хорош. И хотя после этого хода в правой нижней области создается внушительная сфера, назвать его правильным невозможно.

В ответ белые ставят ход б.2. Для их зоны слева вверху этот ход очень хорош. Расширение моё белых проходит успешно. Но в тоже время нельзя умолчать и об атакующих функциях этого хода. Камень б.2 упрямо заглядывает в зону влияния черных.

Хотелось бы добавить, что у белых после обмена этими ходами появился хороший прыжок в пункт «а». На этот ход черным ставить камень в пункт «b» совсем не резонно.

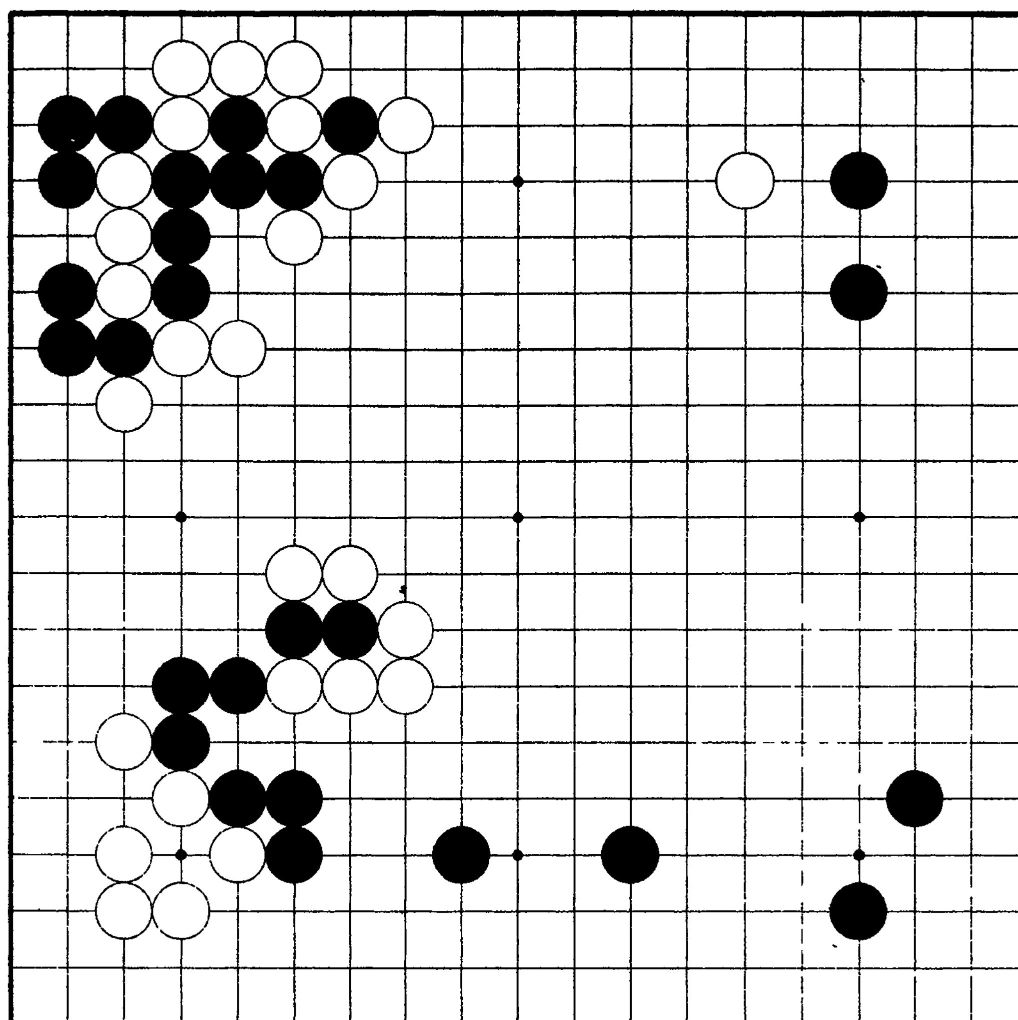


Если заглянуть на предыдущую диаграмму и после этого оценить ход ч.1, показанный на этой диаграмме, то становится ясно, что он значительно лучше. Расширяя моё в центре, камень ч.1 одновременно гасит сферу влияния белых наверху. Ход выполняет сразу две функции.

Можно играть и просто осаэ – «а» (вместо хода ч.1) и далее б.«b», ч.«1» и б.«c» – ниданбанэ. Но ход ч.1 выглядит боевитей. В ответ на него белые могут ставить косуми – б.«b», на что черные вытягиваются – ноби – ч.«c». А ход в пункт «а» черным сейчас и не нужен.

Благосостояние моё...

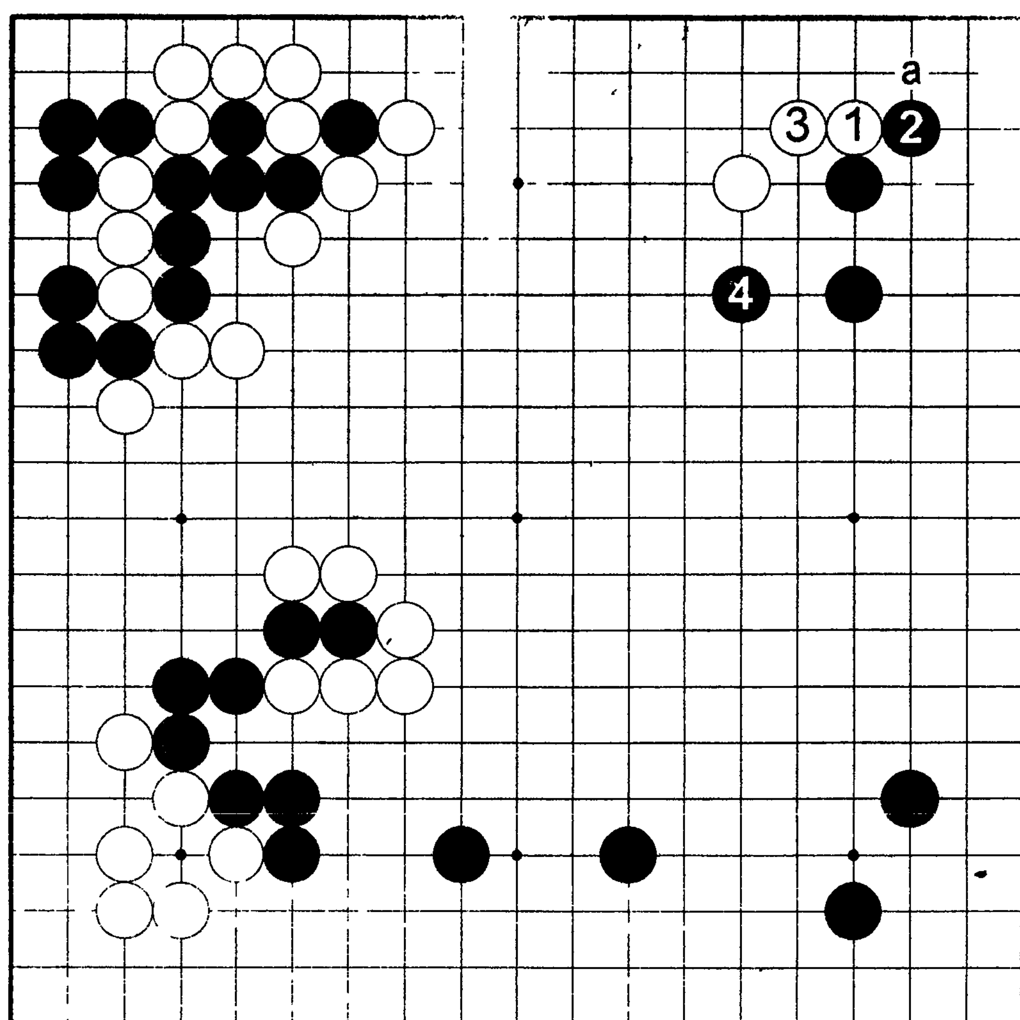
Форма 2.



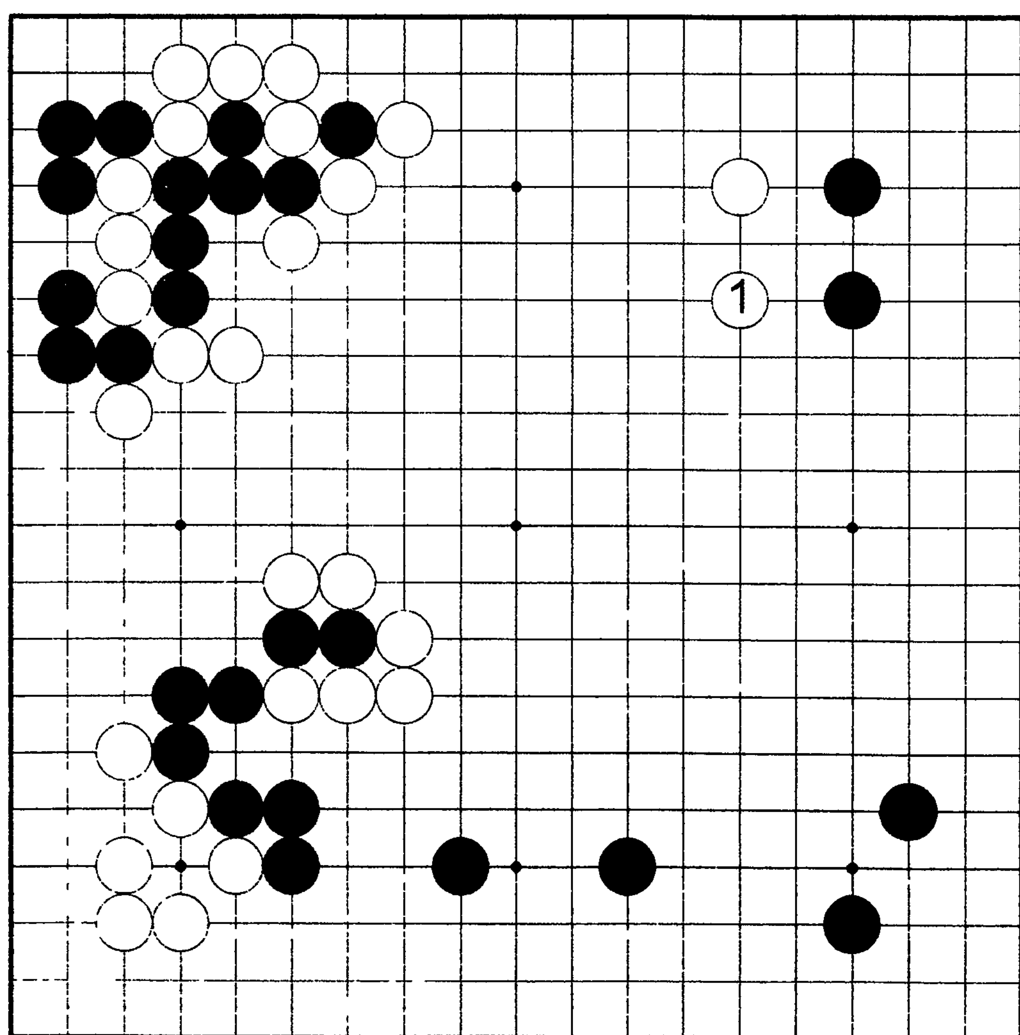
У белых в центре ацуми. Это хорошо видно. В этой благоприятной ситуации ход белых, и для того, чтобы завершить победное шествие, им осталось найти самый важный пункт на доске.

Самое главное – опередить партнера в захвате боевого пункта «моё». Толи при розыгрыше форм дзёсэки, толи в момент тэнуки партнера, толи при своем тэнуки в локальной борьбе, постоянное нацеливание на боевой пункт – залог успеха в партии.

В данной позиции ацуми, практически, уже пульсирует, вам осталось только поставить важный усилитель для лучшего звучания этого инструмента.

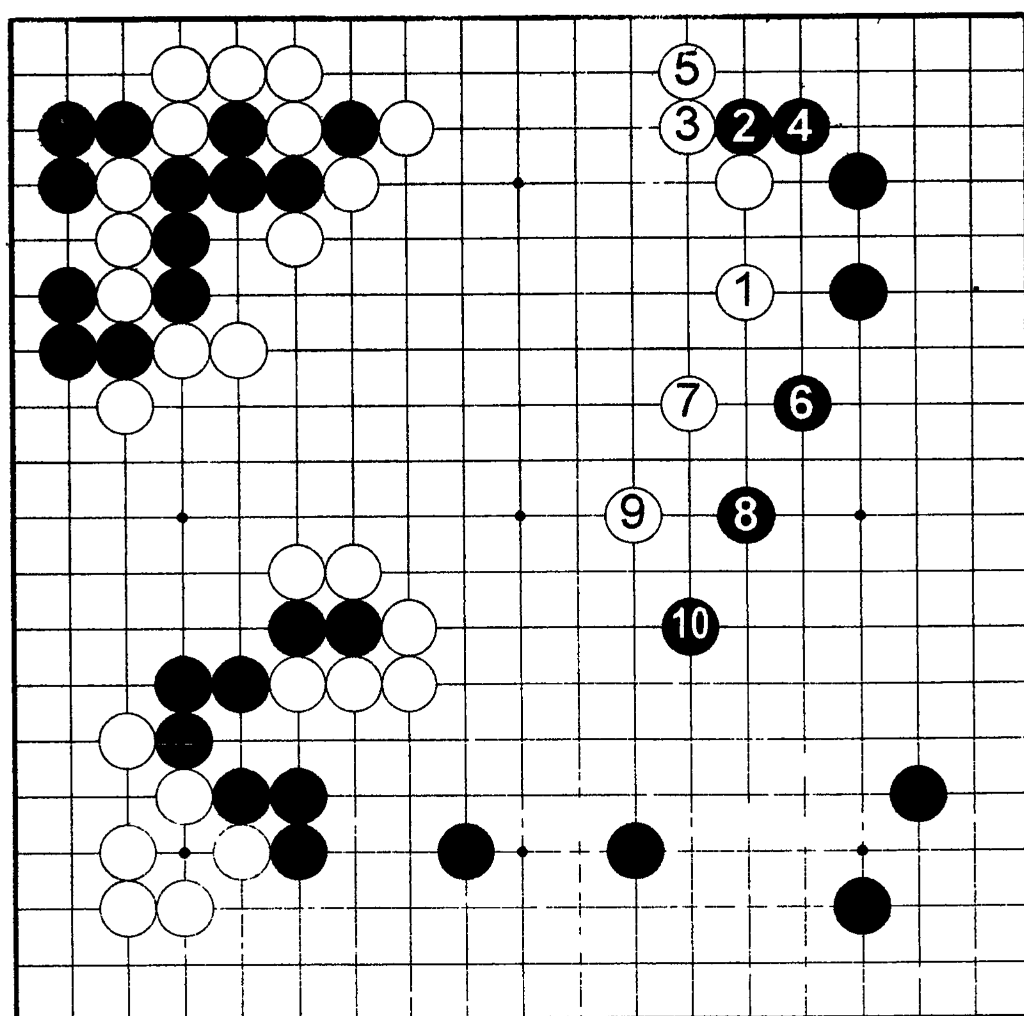


После розыгрыша цукэхики – б.1, 3, если черные поставят сагари – ч. «а», то белые незамедлительно захватят пункт «4» и закроют «дыру в своем мешке». Однако трудно встретить игрока, который в такой ситуации будет точно придерживаться установленных ходов дзёсэки. Ход ч.4 – боевой пункт для укрепления своей сферы и проникновения в сферу партнера. Сейчас пункт «а» совершенно не нужен, хотя в других случаях, когда белым необходимо завершить эту дзёсэки приемом хираки, ход сагари для черных важен.



Посмотрев предыдущую диаграмму, становится ясно, что для белых пункт б.1 – боевой для «моё». Ход мощно расширяет верхнюю и центральную зоны и страстно глядит на правую сторону, контролируемую черными. Действительно, пункт «1» является сильнейшим для обеих играющих сторон. И разница результатов – огромна.

Не упускайте такие пункты в тюбане! Такие ходы нередко приносят быструю победу в партии.



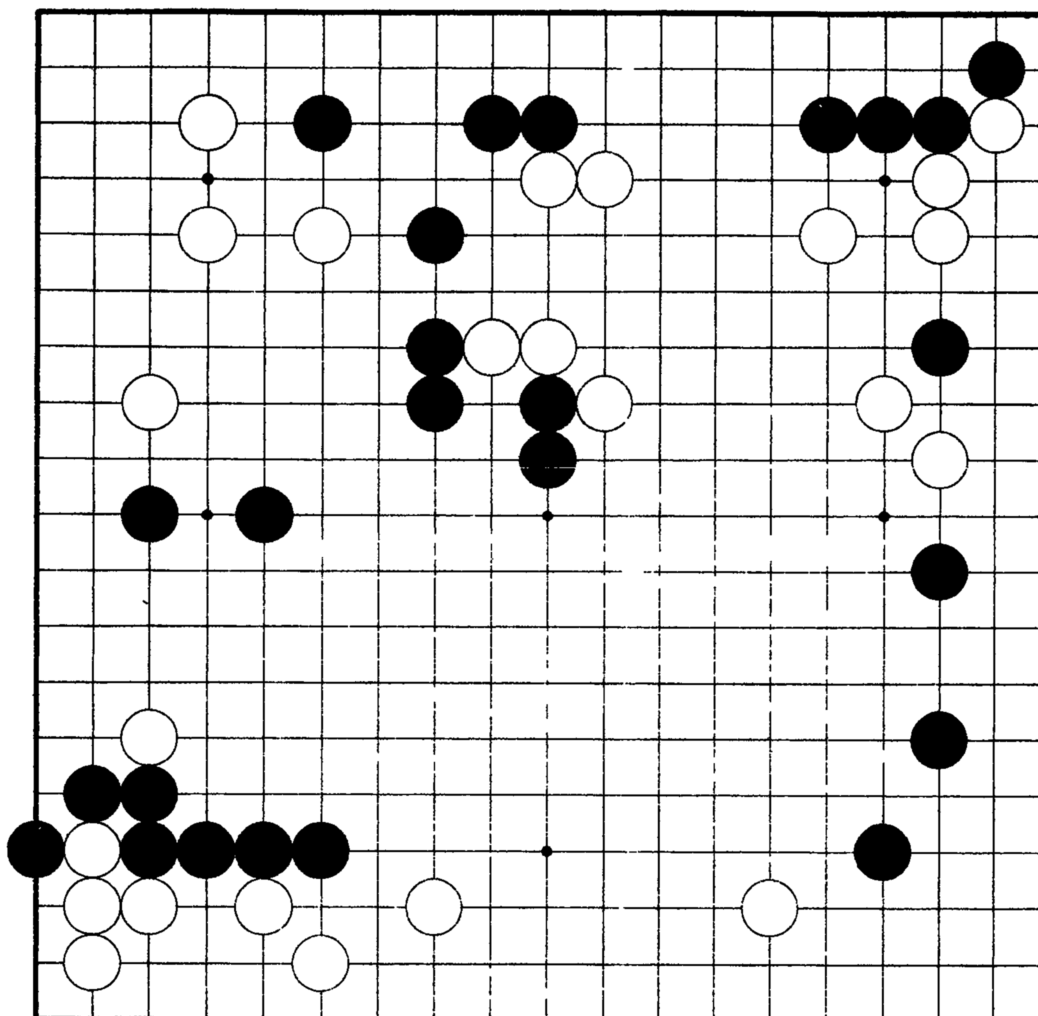
Против хода б.1 черные решают поставить альтернативу. Действительно, сказать, что белые выиграли в этой позиции, никому не придет в голову.

Ч.2, 4 – цукэхики, а затем идет путь построения встречного «моё» – ч.6, 8. Ходами б.7, 9 белые не отстают от черных и огораживают центр. Конечно, на правой стороне имеются слабости в форме черных, и белые могут совершить утикоми. Но борьба предстоит не простая.

И все равно игра б.1 – лучшая и оказываться от неё нет никаких оснований.

** – приведенную партию вы можете увидеть с более подробным комментарием в книге Рина Кайхо 9 дан «Техника форм и тэсудзи», изданной на русском языке.*

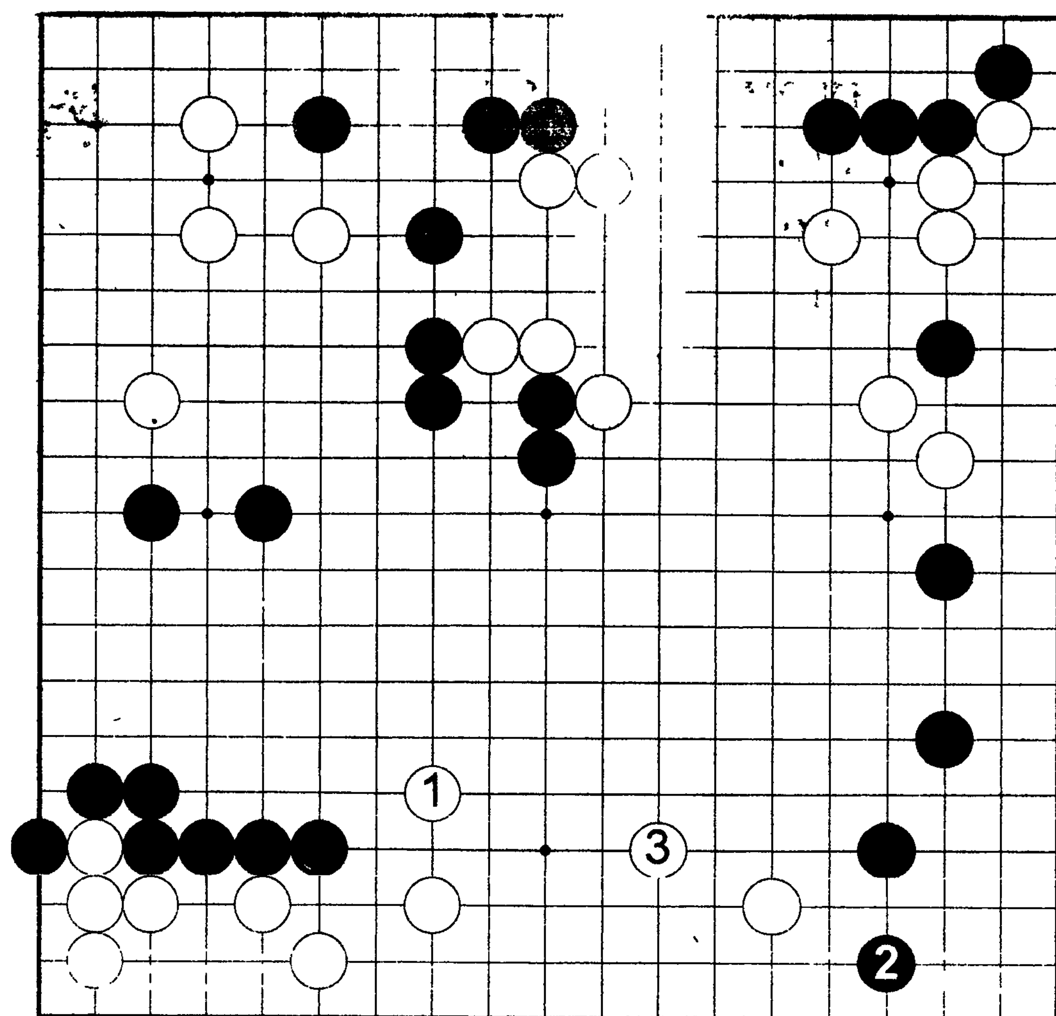
Форма 3.



В тюбане довольно часто главным полем сражения является центр доски. Здесь и происходит поиск боевых пунктов и борьба за них. Отдавать ключевой пункт опасно. Потеря его нередко приводит к безвозвратно упущенной победе.

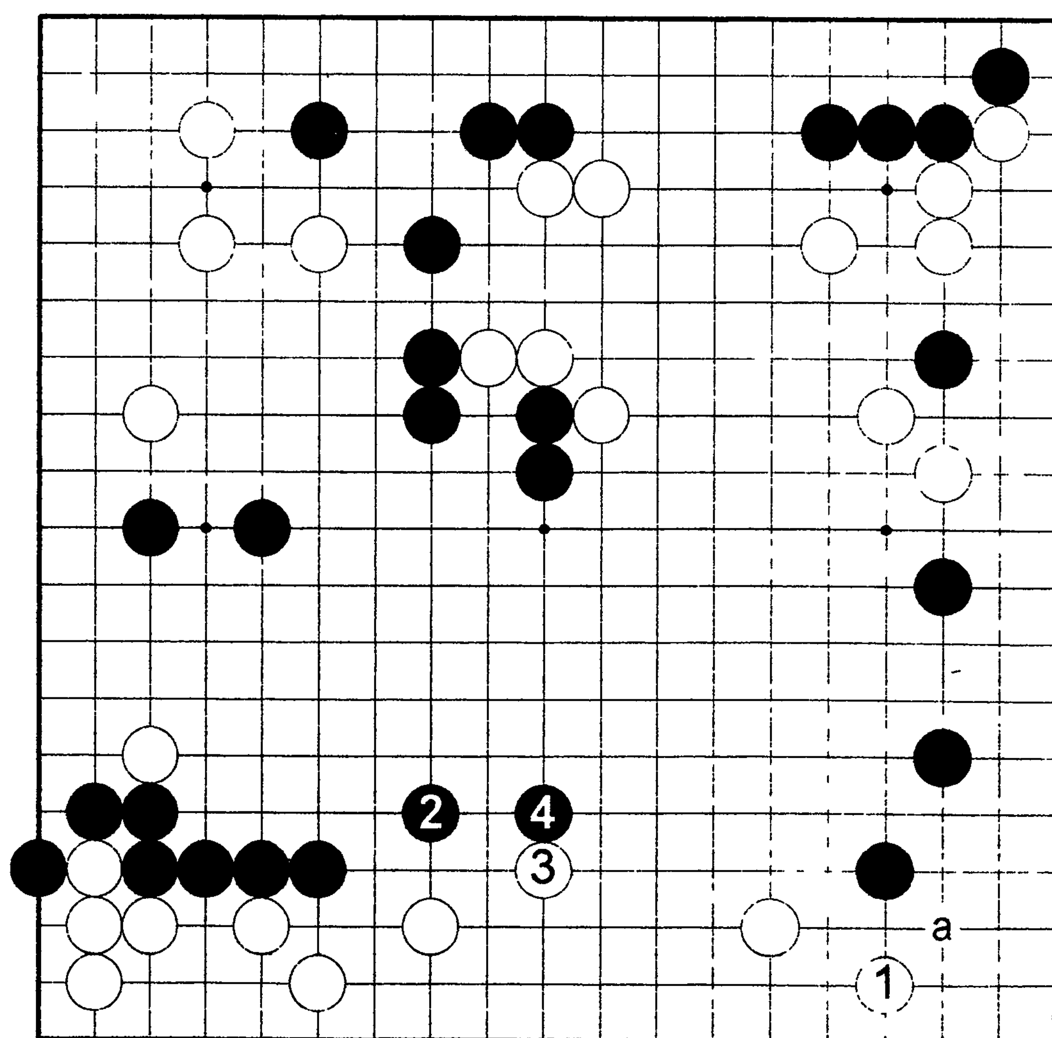
Поищите в этом примере боевой пункт за **белых**.

Благосостояние моё.



Если внимательно посмотреть, то можно догадаться о том, что в партии только что проходил бой наверху и постепенно перешел в центр. А сейчас перед белыми встала задача поиска ключевого пункта внизу. Так же хорошо видно «моё» черных на левой стороне с далеко выдвинутой стенкой в центре.

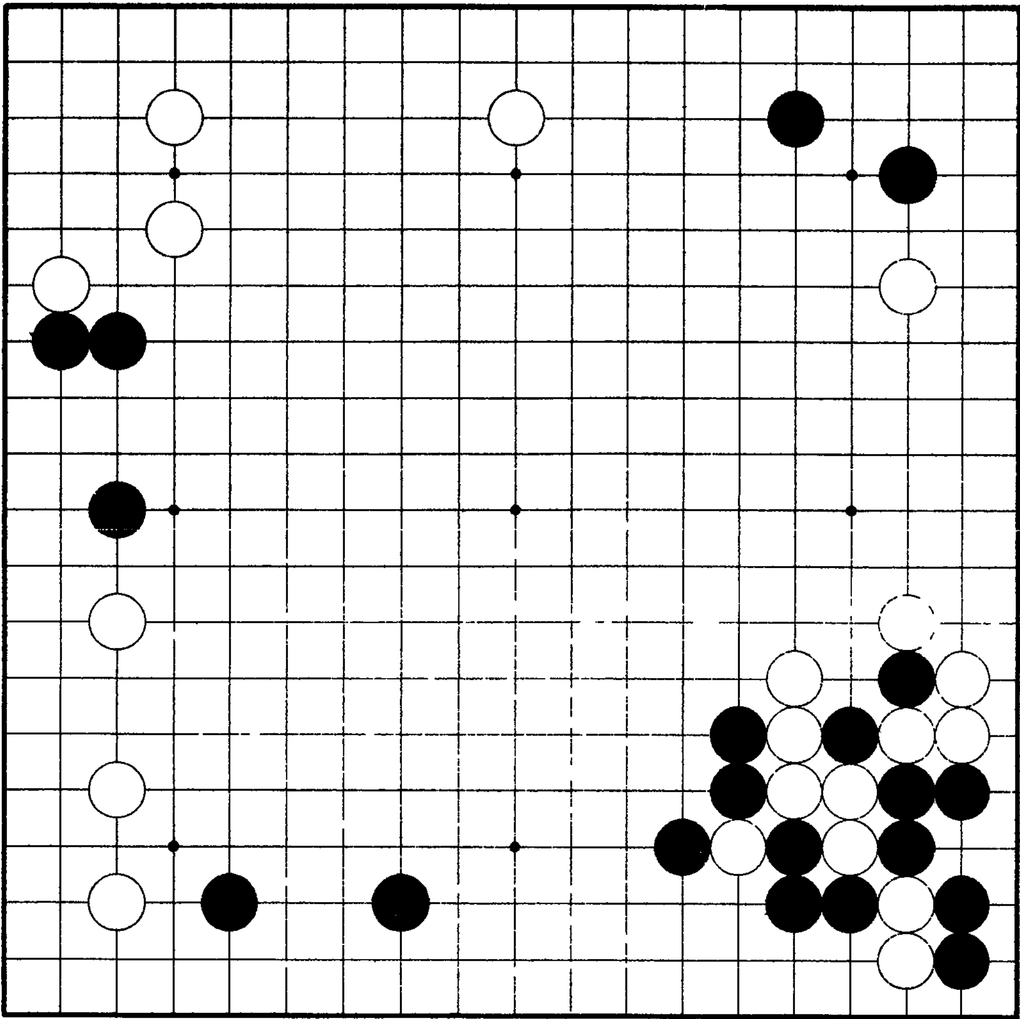
Найти боевой пункт для белых совсем не трудно. Необходим пункт, который сокращает возможности черных и в тоже время открывает перспективы для белых. Это – простое тоби – б.1. Этот пункт стал центром внимания, как бы, среди второстепенных ролей захватывающего фильма камень б.1 – главный герой и без него фильм бы не был так интересен.



Ожидая ответ черных в пункте «а», белые ставят субэри – б.1. Однако форма черных на правой стороне вполне развита и можно без её ущерба захватывать боевой пункт в центре – ч.2. Попытка белых – б.3 пресекается – ч.4. «Моё» черных выросло в центре моментально.

Ход б.1 можно признать преступником, разрушившим богатые возможности белых и в тоже время беспечным мотом, бросающим во все стороны дорогие подарки.

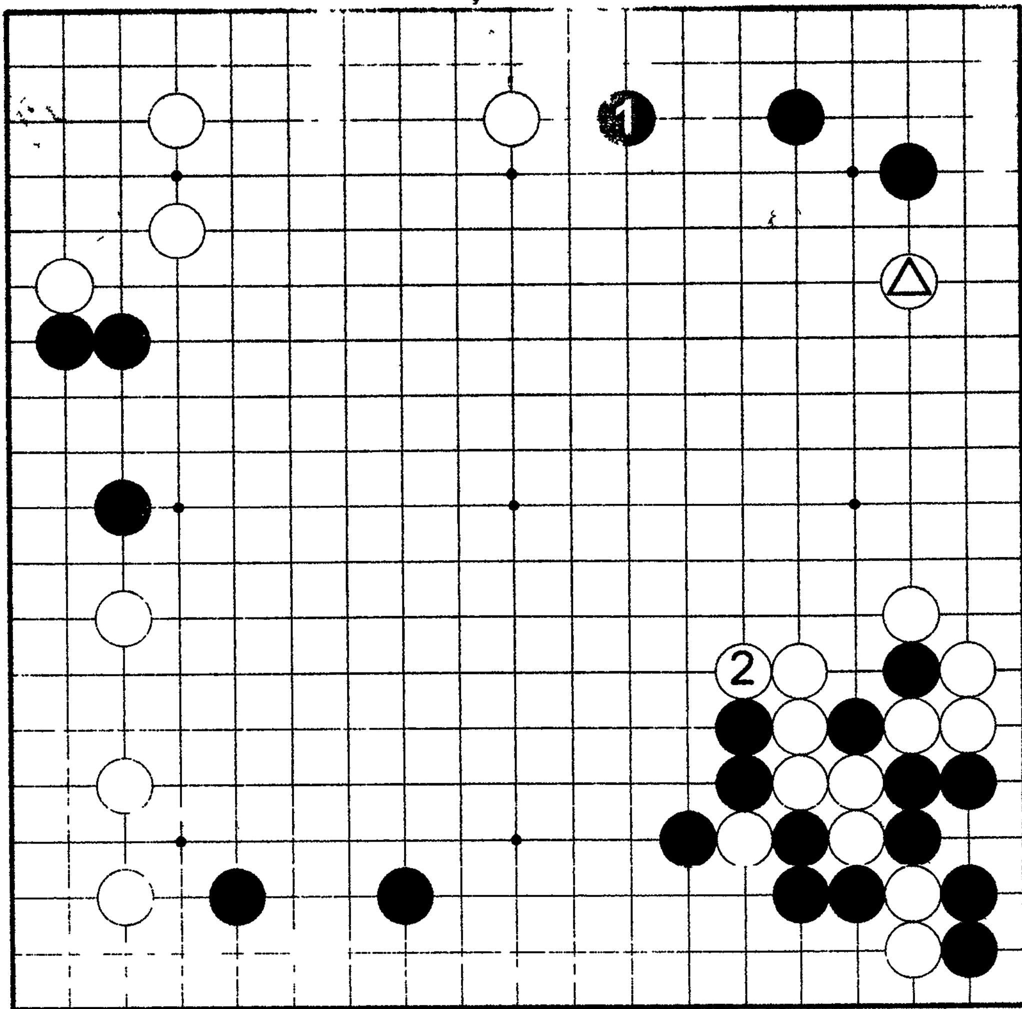
Форма 4.



Если игрок го желает быть постоянно нацеленным на поиск боевых пунктов «моё», то лучшим способом отработки этого является неустанное решение задач (с повторением). Хорошо, когда поиск таких пунктов становится в игроке врожденным. Нарешавшись задач на эту тему, игрок уже без силового напоминания рыщет глазами по доске в поисках боевого пункта. Мышление в этом направлении выходит на подсознательный уровень.

Посмотрите на диаграмму. Только что закончилось фусэки и на сцену незаметно вышел тюбан. Если сфокусировать зрение на поиск боевого пункта, то найти его просто. Там, где могут вырасти перспективы игроков, там и надо расправлять крылья.

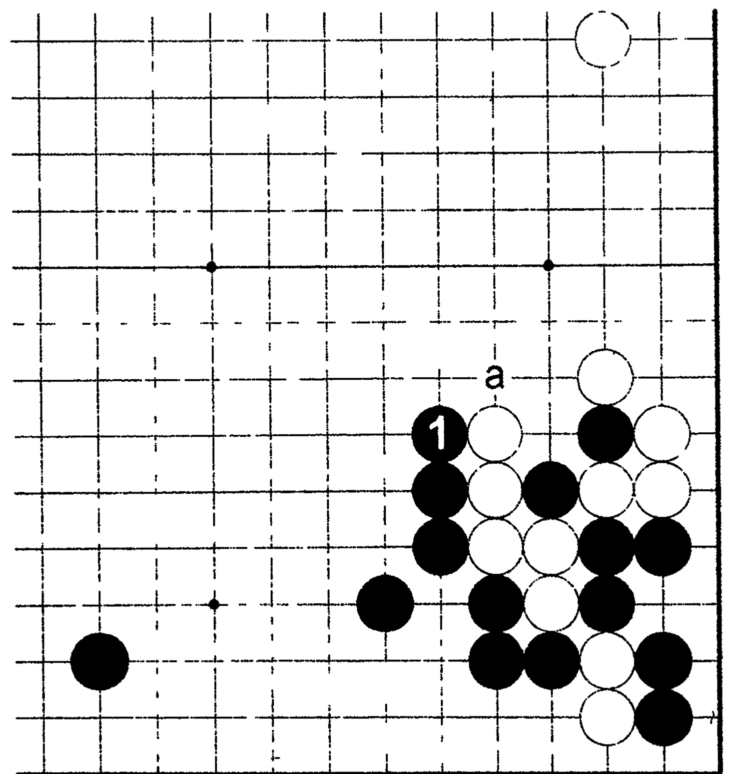
Поищите в предложенной позиции боевой пункт за **черных**.



Ч.1 хиракидзумэ. Для данной части доски (локального боя) это очень хороший пункт. Но, если рассматривать всю позицию в целом, то он смотрится медленным и даже вялым. Такой выбор не годится сейчас.

Тем более, если белые ставят ход б.2, то ошибка черных становится совсем очевидной. Ход белых сокращает возможности роста черного «моё» внизу и одновременно помогает расправить крылья белому «моё» на правой стороне. Черные упустили боевой пункт в самом зачатке стадии тюбан. Это большое упущение.

В старинных партиях игра ч.1 – частое явление. Но в современном го этот ход жестоко критикуется. В те времена комментарий был бы такой: на ход цумэ – △ игра ч.1 – альтернативное цумэ, хороший стиль. В современном го комментарий другой: – ход △ является ловушкой, затягивающей черных в локальный бой и грозит захватом пункта «2».



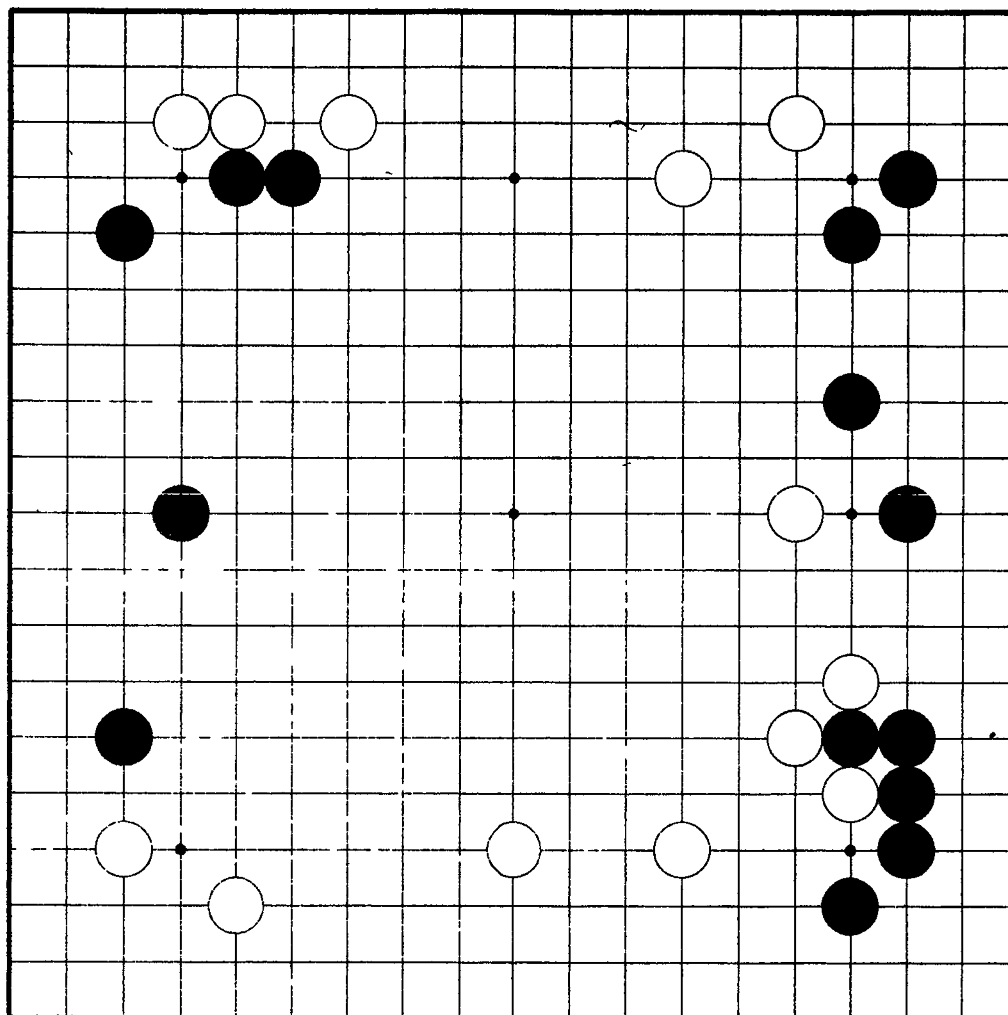
Учитывая предыдущий комментарий, легко догадаться, что лучший ход черных это – ч.1. Далее может последовать выгодное атэ в пункте «а», после которого зона белых справа приобретает низкую степень эффективности. Ход ч.1 одновременно увеличивает сферу влияния на нижней стороне.

Итак, черные успешно использовали данный момент игры и захватили стратегически важный пункт.

Конечно, выбор формы тоже не маловажен. И осаэ, и кэйма, и тоби и другие формы могут применяться для выполнения задуманного плана. Но важно то, что все эти формы строятся на границе сфер влияния.

Глава 5.

Форма 5.

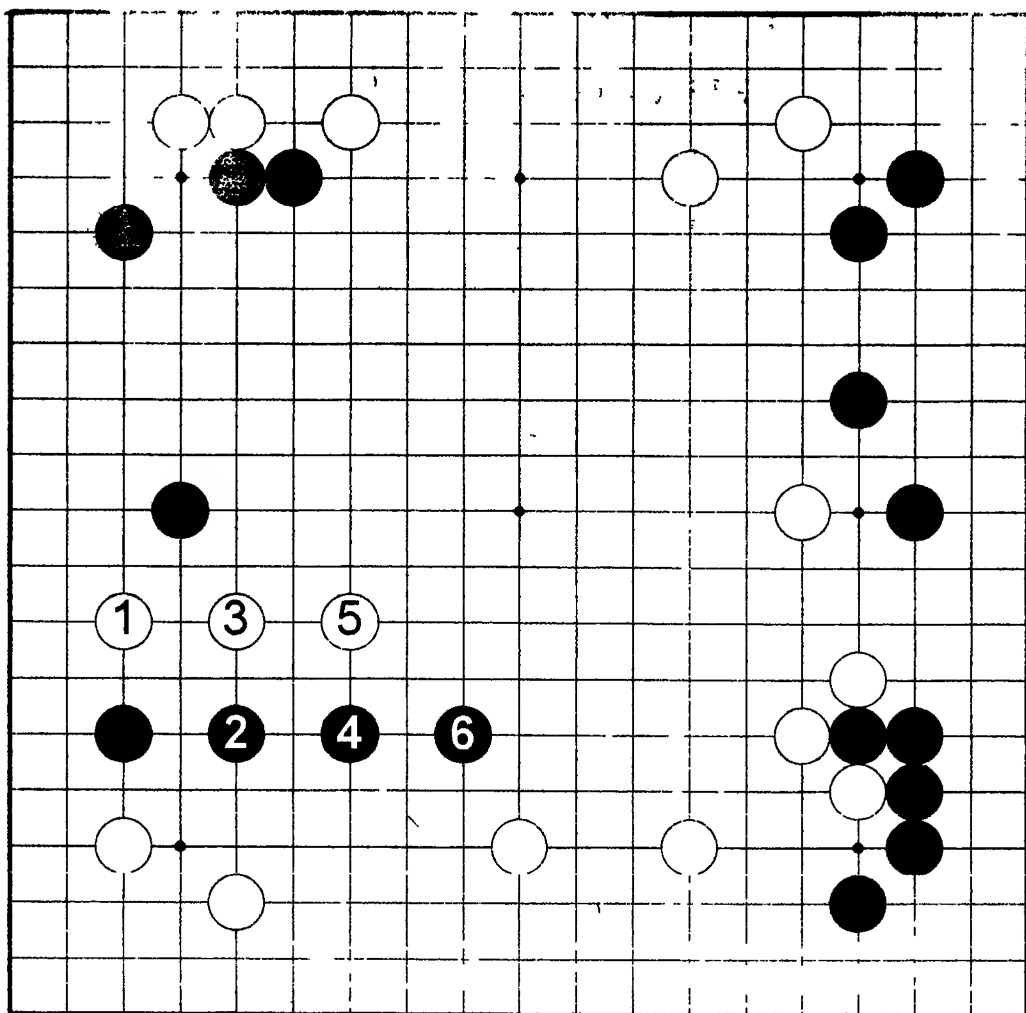


Представленная форма – классический пример тюбана. Фусэки уже завершилось, а тюбан выглядит, как молодая листва на деревьях.

И снова перед вами поставлена задача поиска стратегически важного пункта. И пусть эта задача не сложная, но она имеет важное значение в воспитании у игрока выработки «стратегического» зрения.

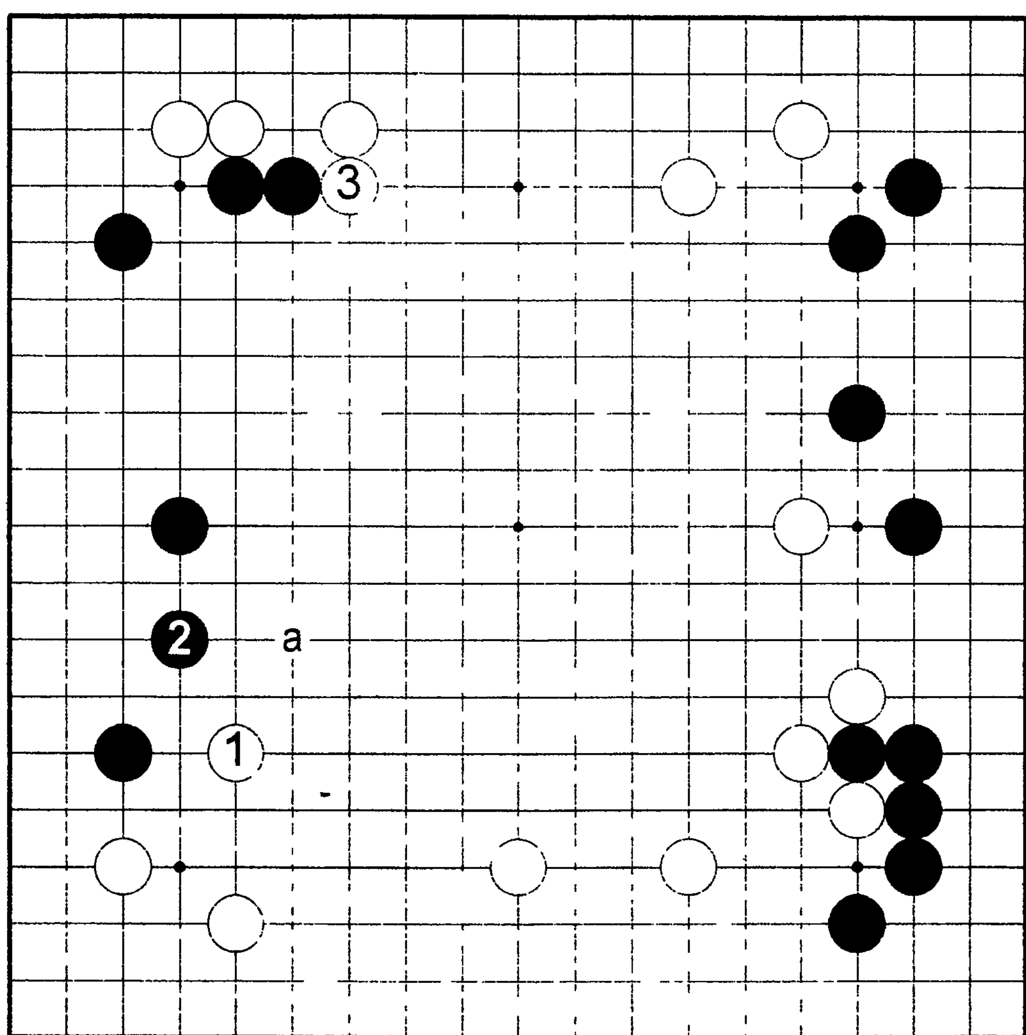
Сейчас **ход белых** и они могут выбрать и локальную драку, и защиту, и огораживание своих зон, и завлекательное утикоми. Короче, у белых сейчас – период бурной деятельности. Что же выбрать? Спросите свои чувства, но в первую очередь смотрите на позицию «стратегическими» глазами.

Благосостояние моё.



Пользуясь слабостью формы черных на левой стороне, белые ставят утикоми – б.1. Многим может показаться, что это решение белых сильное. Но что же в нем сильного?! У партнера имеется простой ответ – ч.2. Далее идет обмен прыжками тоби, и ходом ч.6 черные получают хорошую свободу в центре. Обратите внимание на то, что перспектива белых на нижней стороне безвозвратно растаяла. Организация борьбы в центре для белых не актуальна, да и слишком трудна.

Совершенно ясно, что белые ходом утикоми «задушили» собственные возможности на нижней стороне.



Положение камней на нижней стороне, показанное в задаче, встречается в игре не редко. «Высокие» камни белых зовут его владельца на создание «моё» в центре. Эта идея в позиции имеет высокий потенциал реализации. Ход б.1 – боси – прекрасный для этого ход.

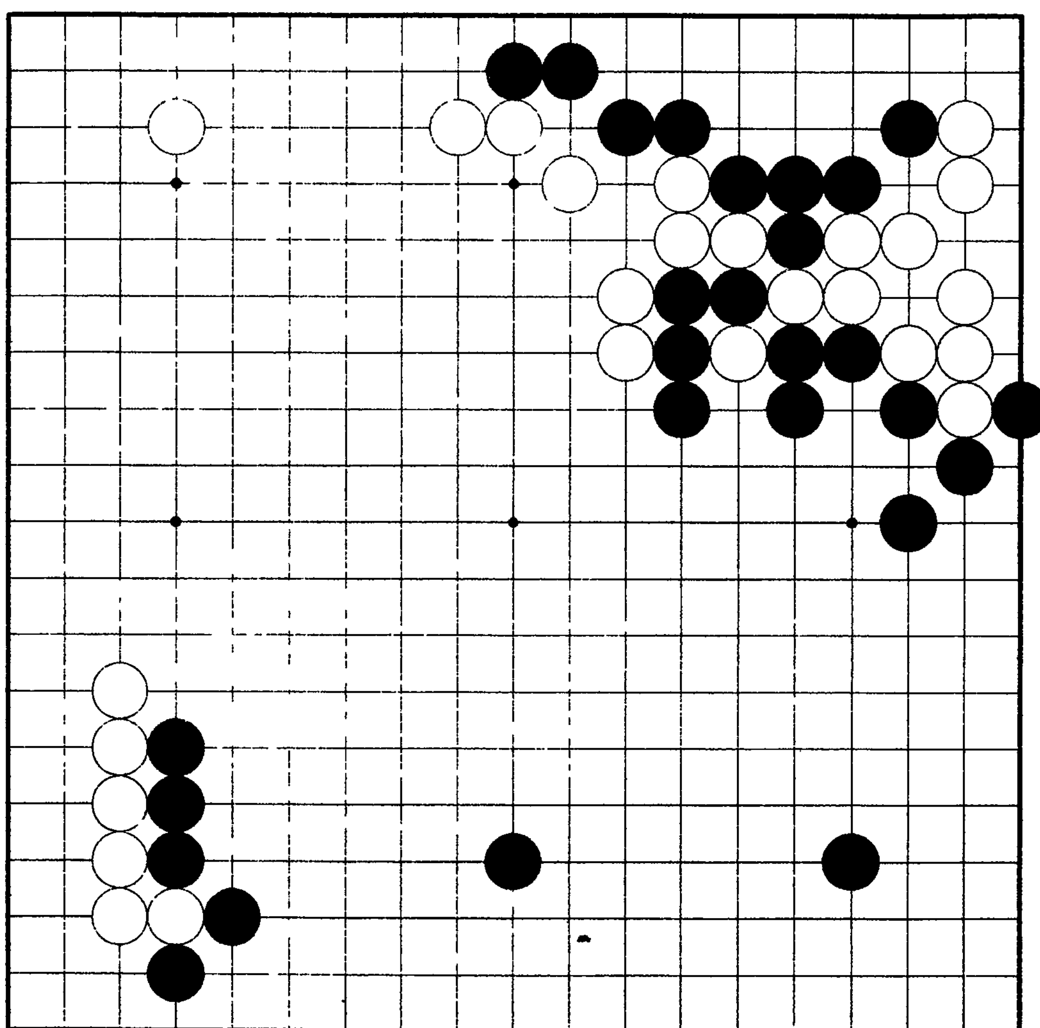
Если последует защита – ч.2, то можно продолжить ущемление зоны черных на левой стороне ходом б.3. Это – путь давления и действие (в определенной степени) разрушительное.

Но можно идти и путем созидания. Развитие сферы в центре и придание ей большей жизни (наполнение живительным воздухом)

можно выполнить ходом в пункт «а». Это – лучший способ для зарождения большого организма в центре.

Хотелось бы добавить несколько слов о таком способе игры. Разумеется, что после наращивания перспектив в центре вероятность появления большой драки в центре высока. Но это уже проблема черных – разрушить моё белых. То, что белые пресекли такие же перспективы черных на левой стороне – их явная заслуга и они это выполнили успешно. Далее белым надо проявить характер и техническое мастерство, чтобы удержать идеи «моё», а стратегию они к данному моменту выиграли.

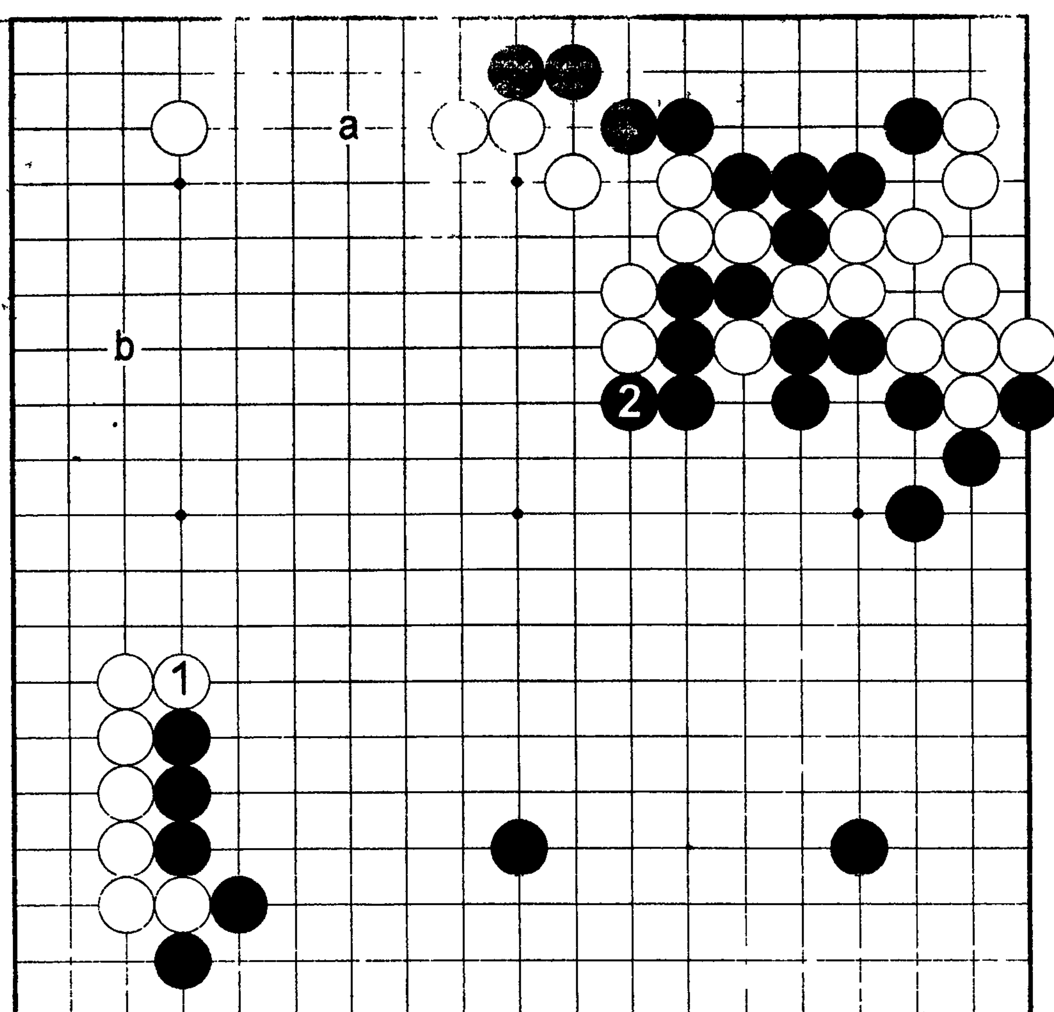
Форма 6.



В левой верхней области доски у белых построено «моё». Альтернатива черных – зона справа внизу.

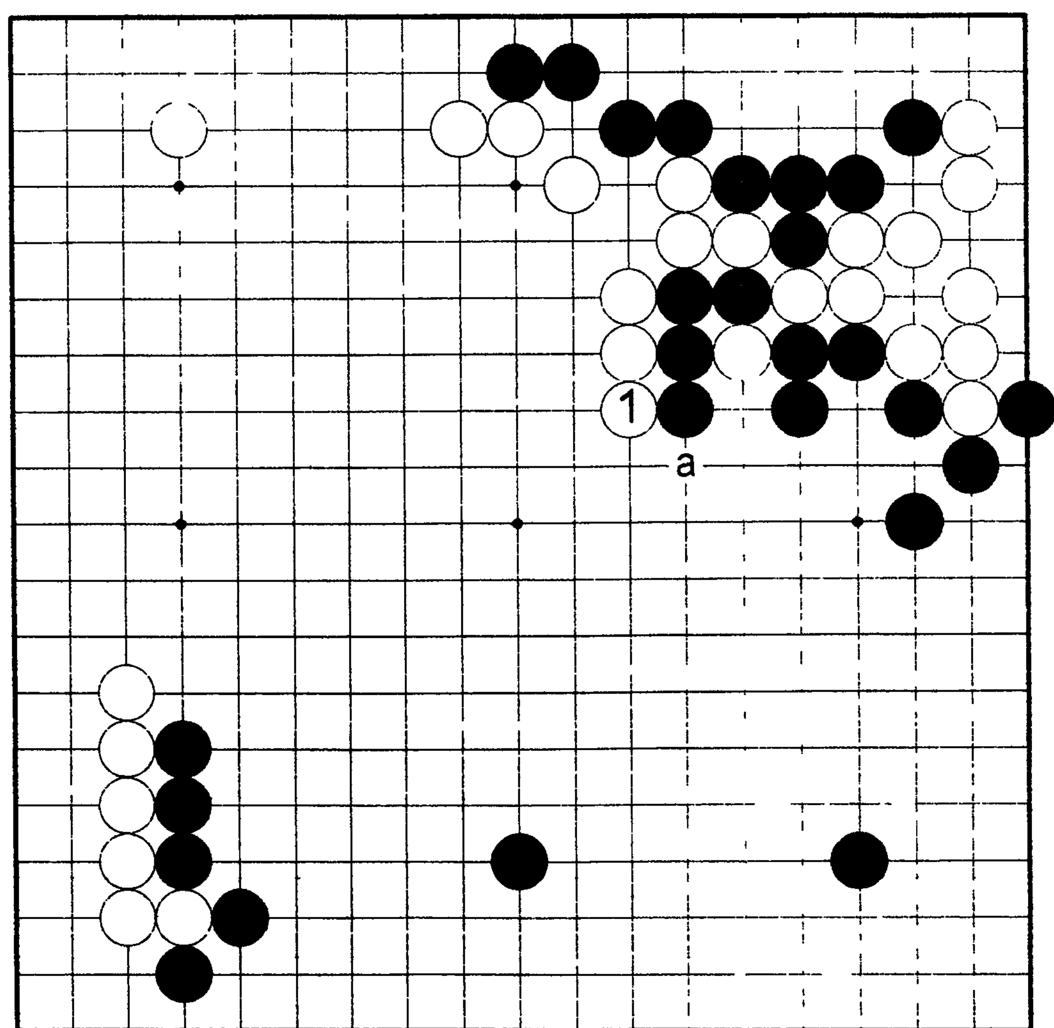
В этой позиции образовалось *две* границы сфер влияния. На какой из этих двух границ лучше всего играть белым?

Для успешного решения задачи неплохо подумать о черных.



На первый взгляд неясно, где играть белым. Действительно, задача может показаться трудной, если решая её, думать только о «моё». Здесь надо включить мысль и в тактическом направлении. Я умышленно не сделал ни одной подсказки, рассказывая о задаче. Для игрока, сыгравшего много партий, эта задача не сложная. Согласитесь с тем, что часто попадали в осложнения в подобных ситуациях.

Б.1 – ход на расширение сферы на левой стороне. Ч.2 – магари – активный ход с отличной перспективой тактического удара в пункте «а» – утикоми. Этот удар белые вынуждены предупредить и защитить верхнюю зону. Но тогда последует другой укол – вариути в пункте «b». Вывод: белые ошиблись в выборе границы сфер.



Становится совершенно ясно, что ход б.1 является лучшим боевым пунктом. Черные не могут не ответить на этот ход; сейчас им грозит серьезная «протечка» – удар в пункте «а». Обратите внимание и на то, как белые ходом б.1 уверенно укрепляют своё «моё» и гасят тактическую опасность черных. Разница в ощущениях между показанными диаграммами поразительная, и добавлять комментариев нет больше смысла.

Глава 5.

3. Способы гашения «моё»

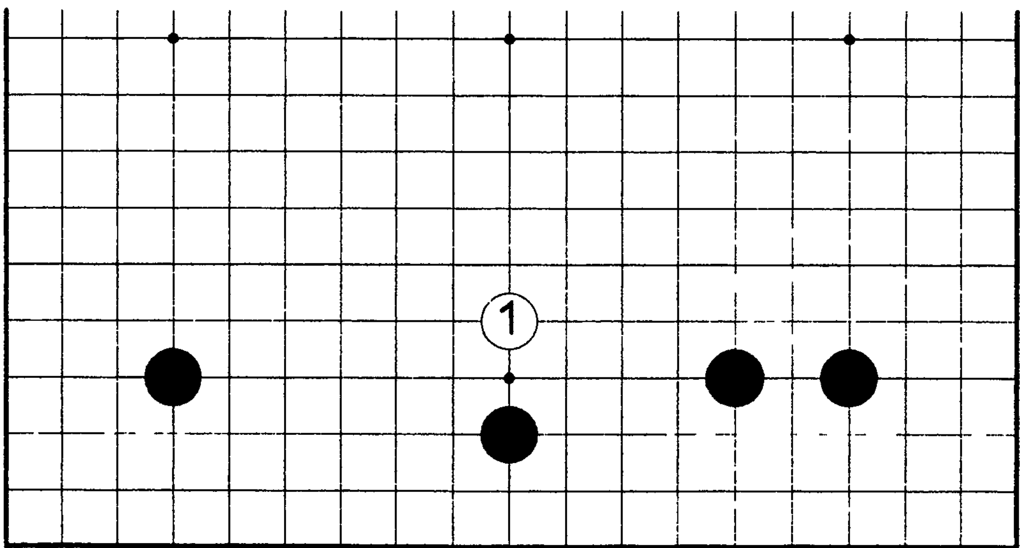
Хорошее понимание о сферах влияния невозможно получить без знания принципов гашения (кэси)* этих сфер.

Пока «моё» не перешло в стабильное владение очками, необходимо вовремя провести гашение. Стоит только упустить этот момент и у партнера могут незамедлительно возникнуть высокие возможности разбогатеть.

«Моё» бывают глубокие и легкие, а по силе – крепкие и слабые. Следовательно и кэси могут быть легкие или с глубоким проникновением в сферу.

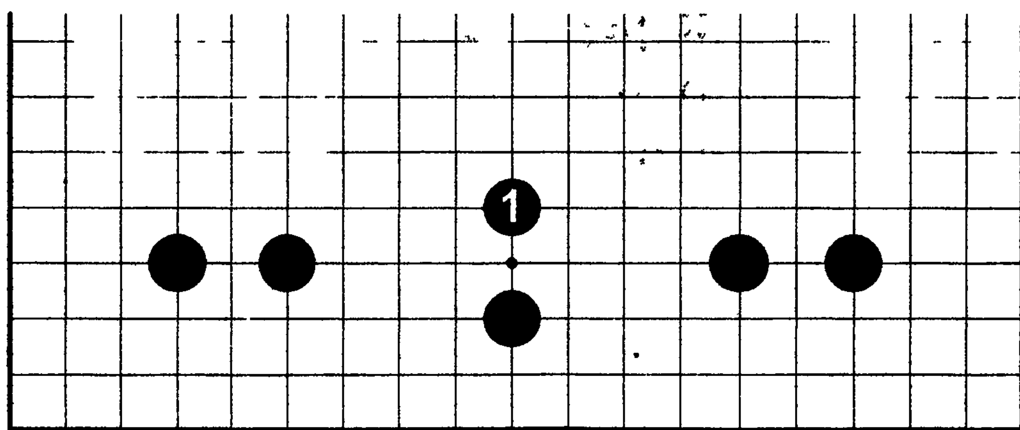
Давайте изучим приемы кэси на нескольких примерах. Наглядный пример – лучшее средство для крепкого усвоения материала.

Форма 1.

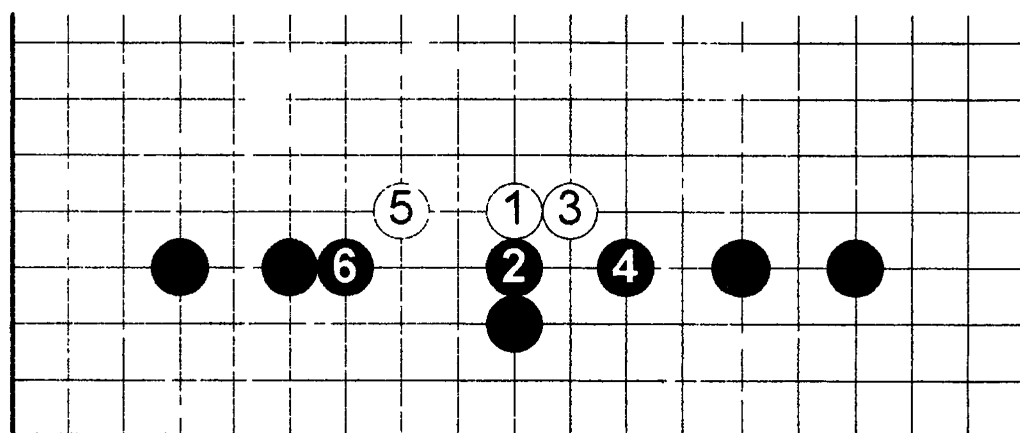


Перед вами – классическая форма, в которой ход б.1 – боси является оптимальным вариантом кэси. Знание дальнейшей борьбы – необходимое условие для лучшего понимания других способов гашения сфер.

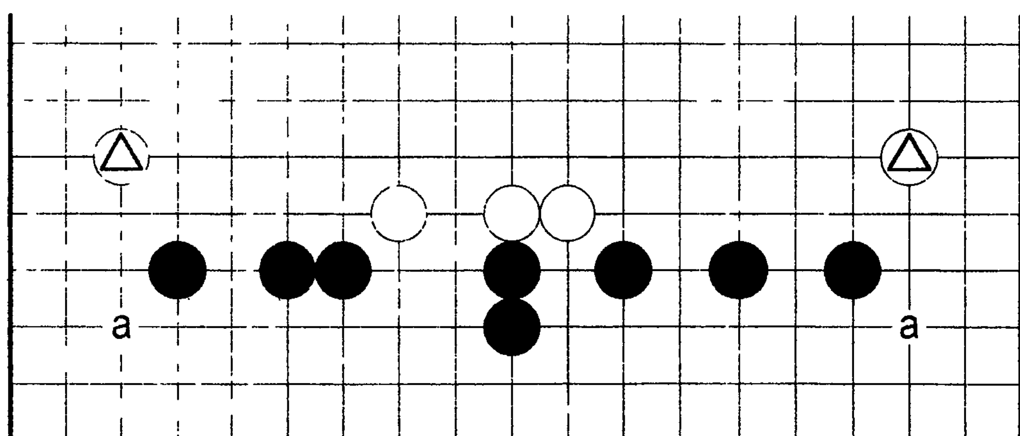
Благосостояние моё.



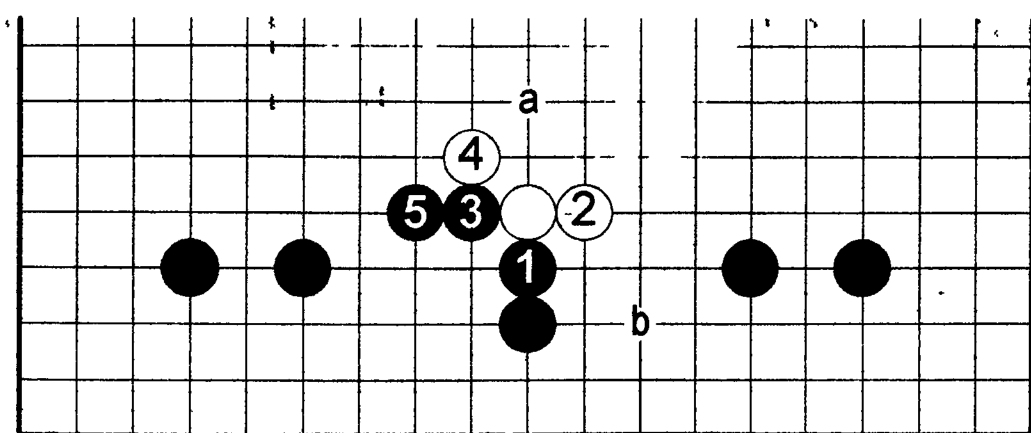
Для укрепления формы (здесь она немного другая) и получения определенных стабильных очков ход ч.1 считается наиболее благоприятным. В тоже время этот ход как бы отправляет всю форму черных в движение к центру. Как гласит пословица: «лучший пункт партнера – мой лучший пункт»; в данном примере пункт «1» совпадает с пословицей на все 100%.



Как же отвечать черным против хода боси – б.1? В современном го наиболее популярным представителем является следующий вариант игры: ч.2, 4, 6. Это достаточно выгодный путь защиты территории.

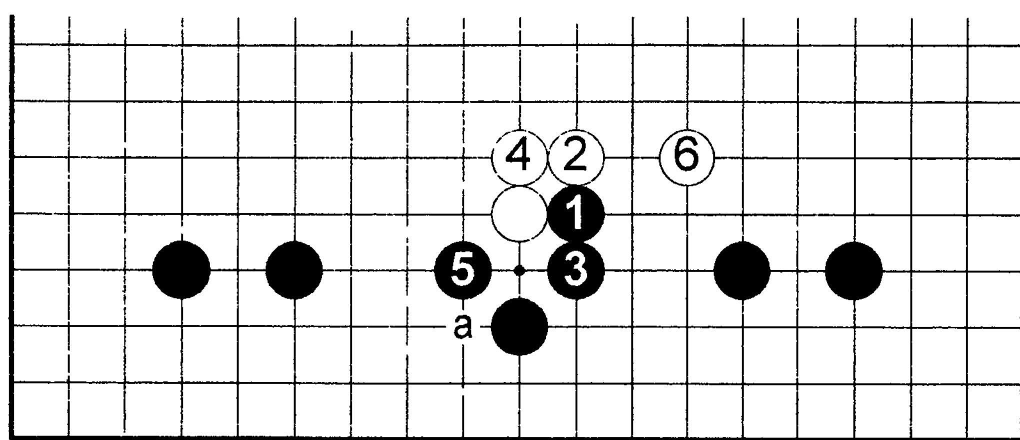


Добавим два белых камня △ в этой позиции. Тогда у белых появляются возможности совершить внедрения в пункты «а» – сан-сан. А это значит, что черным становится трудно удержать очки в углах. Но и при такой обстановке защита, показанная на предыдущей диаграмме, применяется успешно. Однако здесь надо учитывать состояние камней в остальной части доски. Но это – другие проблемы.

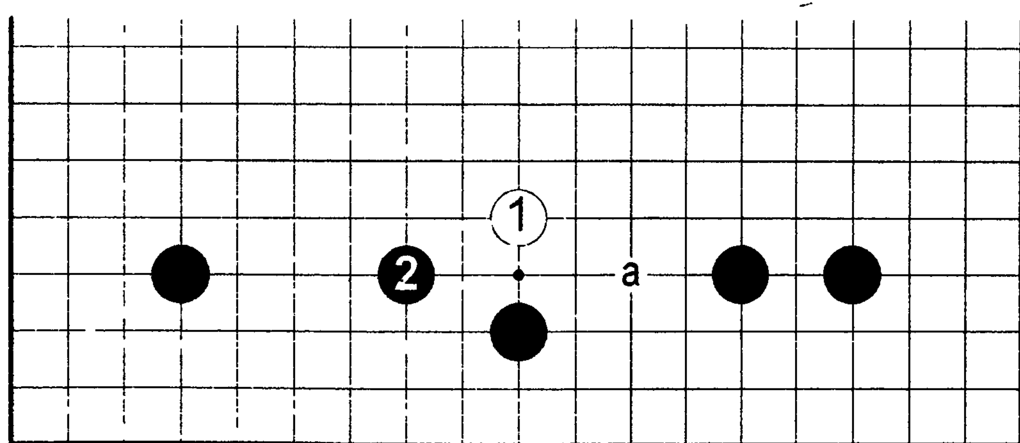


Давайте посмотрим другой путь защиты – ч.3 – ханэ.

Этот путь открывает более богатые территории слева внизу. А если сравнить этот способ защиты с предыдущим, где белые после хода б.5 имели сэнтэ, то в этом варианте белые обязаны защищать форму от угрозы нодзоки в пункте «а». С этой атакой черных, собственно, и заключен данный вариант игры. И из-за слабости белой формы их утикоми в пункт «b» для черных не опасен.

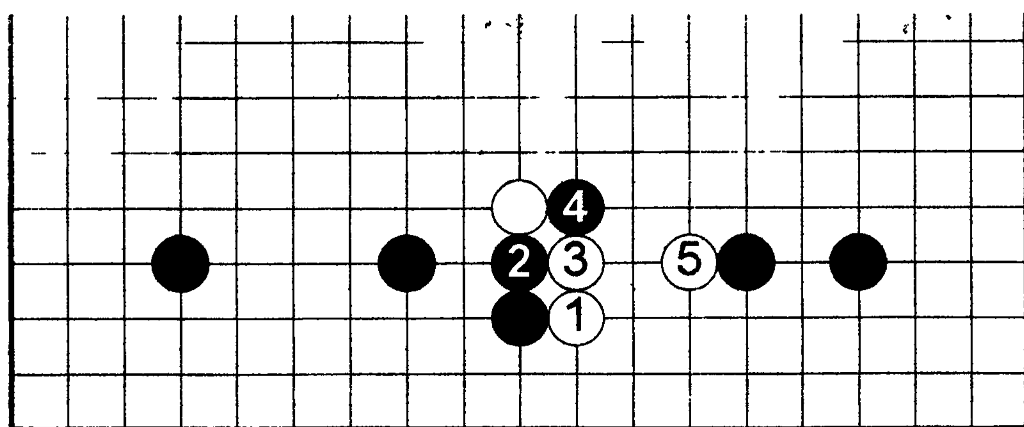


Ч.1, 3 – цукэхики – тоже не редкий способ борьбы. Ходы ч.5 и б.6 – обычное завершение этой короткой схватки. Если черные пропустят ход ч.5, тогда белые могут сурово ударить в пункт «а» – цукэ.



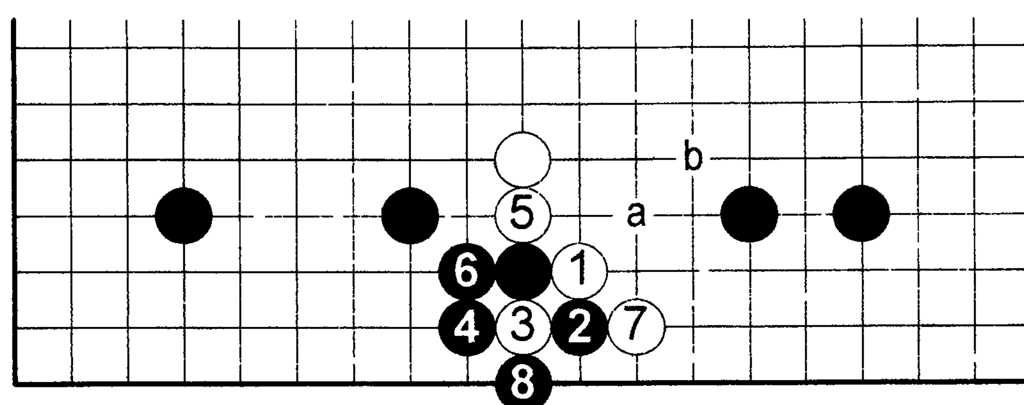
В нашей основной форме на ход боси – б.1 наиболее простым и легким (по форме) путем защиты является ход ч.2 – кэйма. Этот обмен ходами совпадает с известной поговоркой – «на боси – отвечай кэйма».

Кажется, что у черных есть кэйма и в пункте «а». Однако такой ход приведет форму черных справа к переконцентрации сил. Так что, кэйма ч.2 – правильный ход. Далее ...

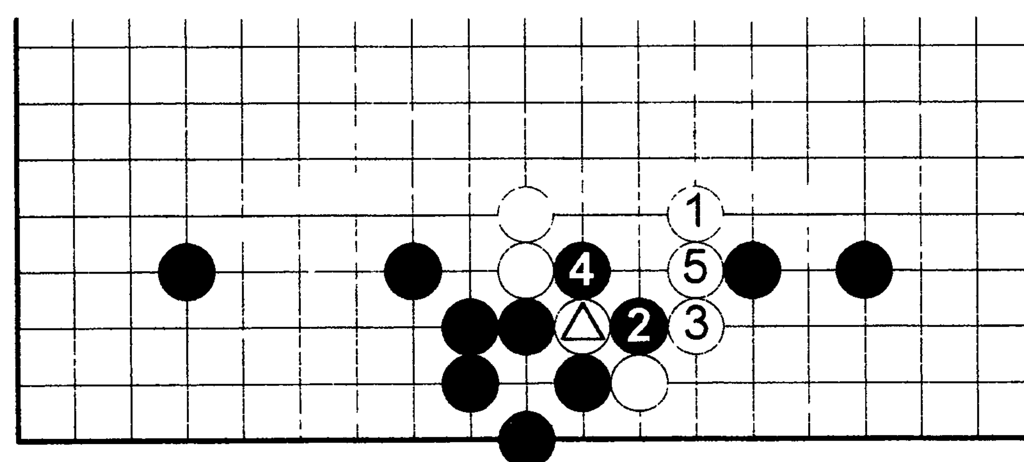


Поговорим о некоторых продолжениях после обмена ходами боси и кэйма.

Для белых самое время выполнить цукэ – б.1. Как защищаться черным? Одним из вариантов, который можно встретить в игре любителей, является ход ч.2 с последующим разрезанием – ч.4. Однако этот путь хорошим назвать нельзя. После хода б.5 – цукэ-тэсудзи черные попадают в сложную ситуацию.



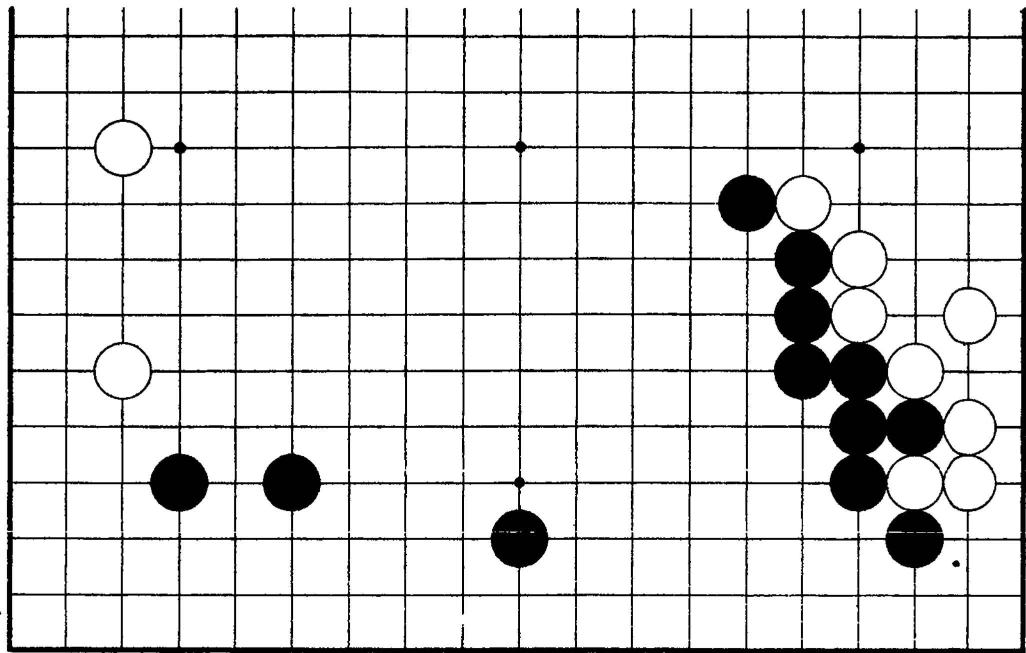
Ходами б.1 – ч.8 строится популярная форма. После этого белые обычно защищаются, играя в пункт «a» или «b». Давайте посмотрим игру после защиты белых ходом «b».



В случае защиты ходом б.1 возможен стандартный розыгрыш с жертвой камня △ – ч.2 – б.5.

Итак, выбирая план действий «на боси – играть кэйма», надо учитывать возможность жертвы камня противником и все вытекающие из этого последствия.

Форма 2.



Образовавшееся «моё» необходимо погасить. Сначала вопрос перед **белыми** стоит следующий: какое делать гашение – глубокое или легкое?

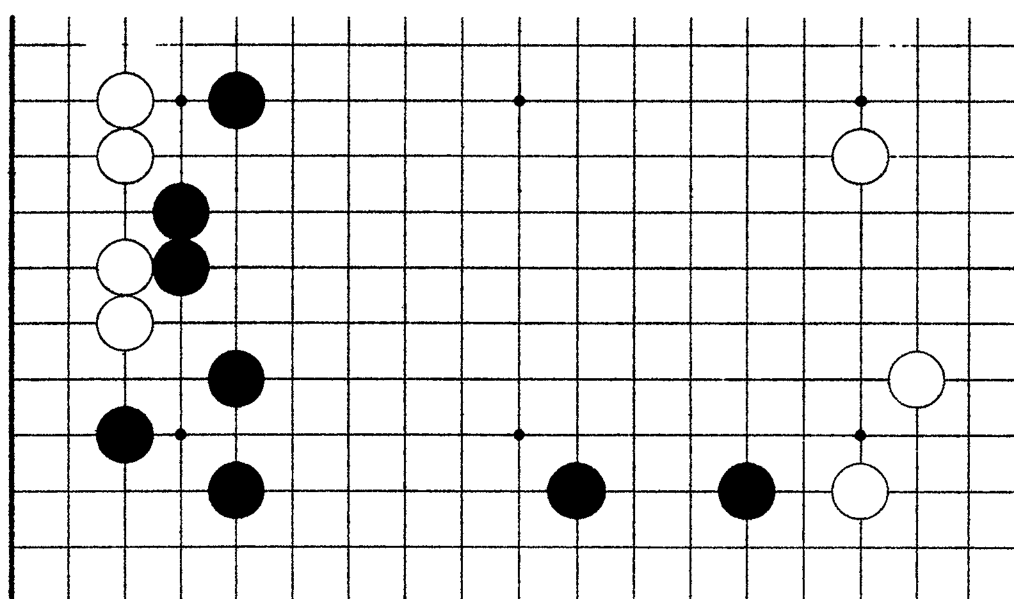
Положение камней, показанное на диаграмме, является достаточно распространенным в игре. Поэтому постарайтесь не торопиться переворачивать страницу и подумайте не спеша над проблемой.

Как и в предыдущей задаче здесь белым так же хорошо ставить боси – б.1. Этот белый камень готов реализоваться как слева, так справа от себя. Да и возможность бегства у него вполне реальная и бояться за его судьбу нет оснований.

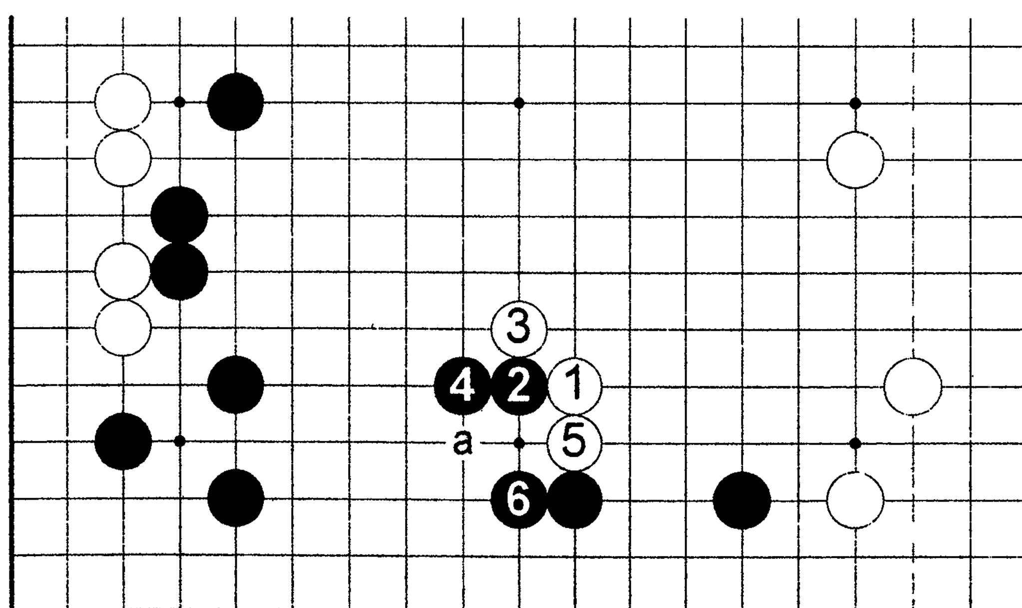
Ответ черных для вас не должен быть сложным. Конечно, ход кэйма в пункт «а» является наиболее подходящим в данной обстановке. Сильное ацуми (мощность стенки)* справа может постоять за себя, поэтому укрепление формы тоби в левом углу камнем «а» для черных актуально.

Игра б.1 – разрезание хотя и дает некоторые очки, но в данной обстановке не может считаться правильной. После темпового обмена ходами ч.2 – ч.4 черные захватывают важный пункт – ч.6 и становится очевидным, что полученные белыми очки в правом углу оказались «мелочью». Гашение «моё» безнадежно упущено.

Форма 3.

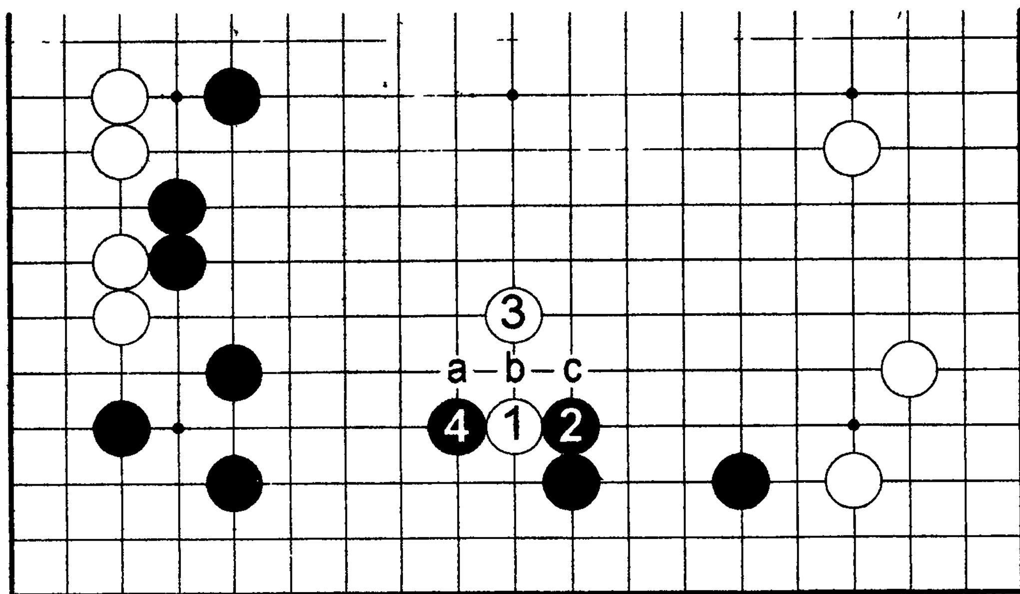


Посмотрите на диаграмму. У черных идет мощное развитие «моё» от нижней стороны в центр, и **белые** именно сейчас имеют шанс хорошо «тормознуть» эту гигантскую машину. Как же наилучшим образом это сделать? Главное внимание надо направить на стоящую слева стенку черных. Энергия черных камней слева не может быть игнорирована белыми.

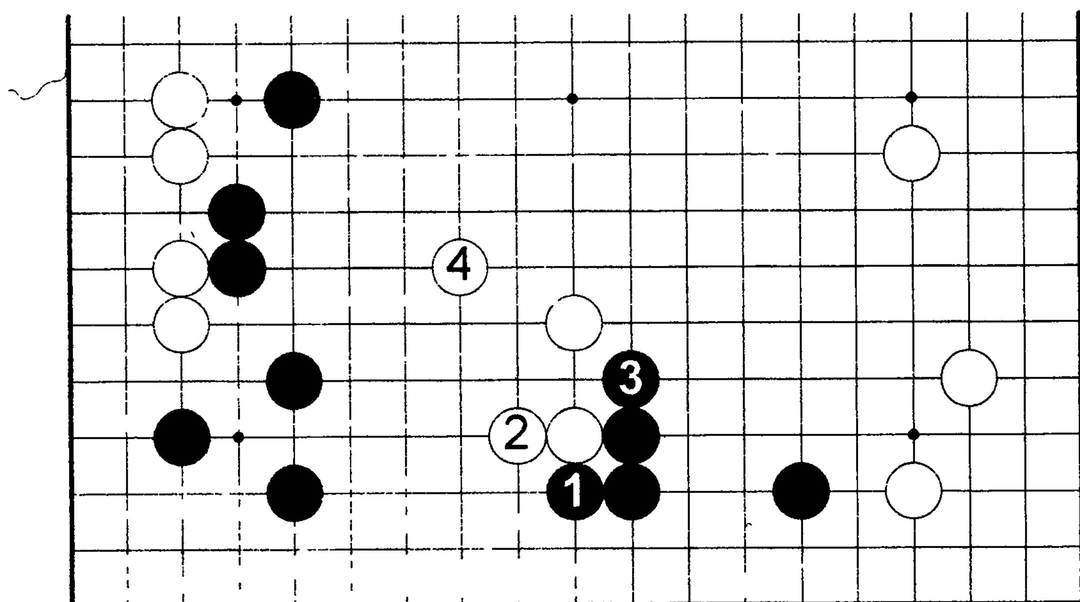


В данной ситуации ход боси – б.1 – выглядит неплохо. Однако после построения формы ходами ч.2 – ч.6 позиция на нижней стороне у черных вполне устойчива и не может их огорчить.

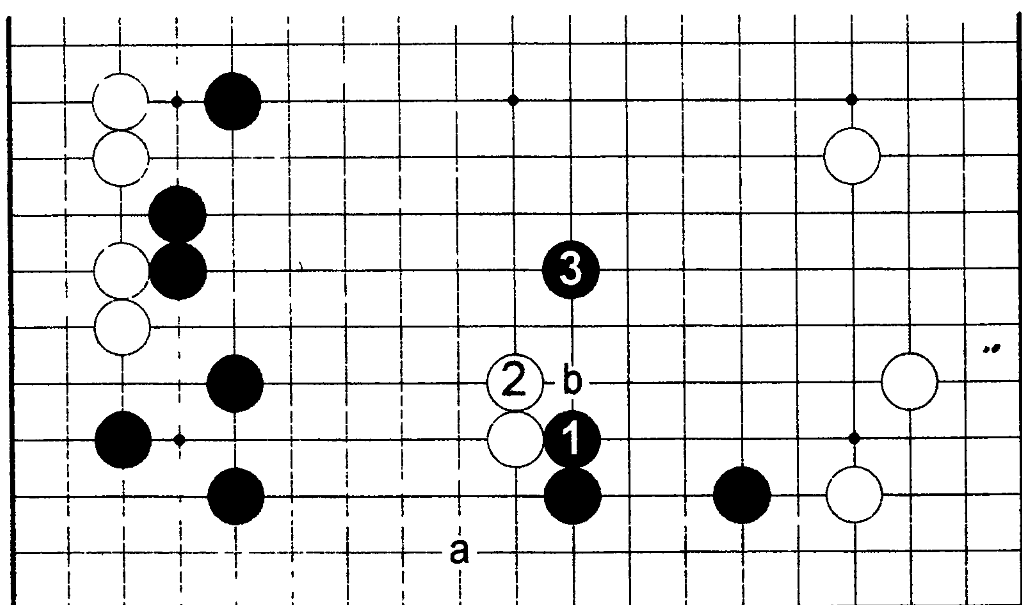
У белых имеется ход немного другой – вместо хода б.1 поставить камень на один пункт левее (в пункт «2»). Это тоже популярный способ гашения. Но и в этом случае после ответа черных в пункт «а» мало что меняется.



В данной ситуации наиболее подходящим ходом считается катацки (дословно, опереться на плечо партнера)* – б.1. Если черные применят осаэ – ч.2, то белым хорошо построить легкую форму ходом тоби – б.3. Далее черные могут играть хасамицукэ – ч.4. Тогда белых устроит любой ответ из «a», «b» и «c». Ход ч.4 (в ответ на ход б.3) является основным, но не единственным.



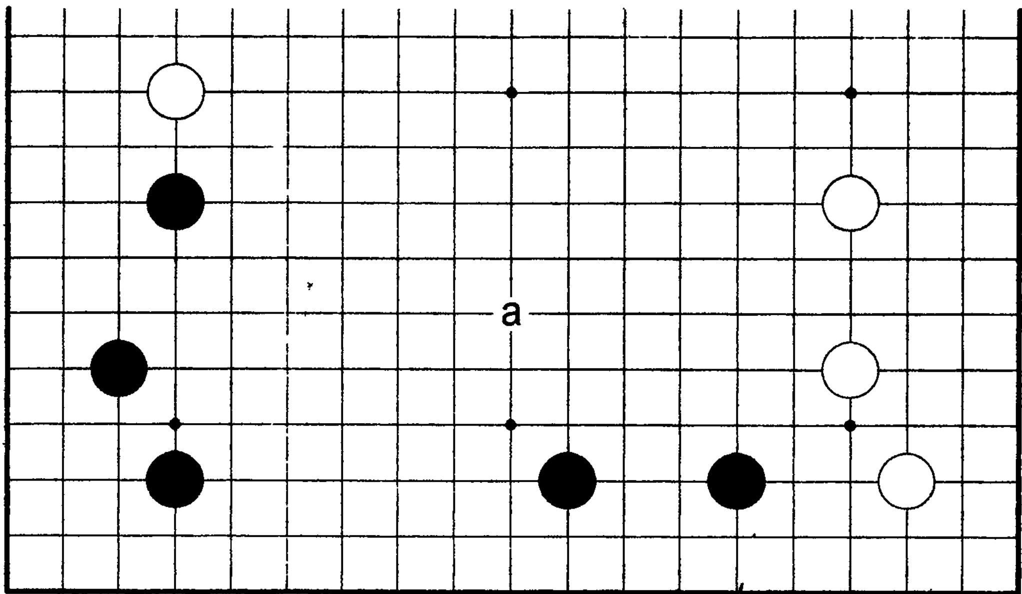
Игра ч.1, 3 считается более простой. Белым хорошо теперь строить форму ходами б.2, 4. Однако после показанного варианта хорошо видно, как ацуми черных слева потеряло всю свою энергию. Печальный исход для черных.



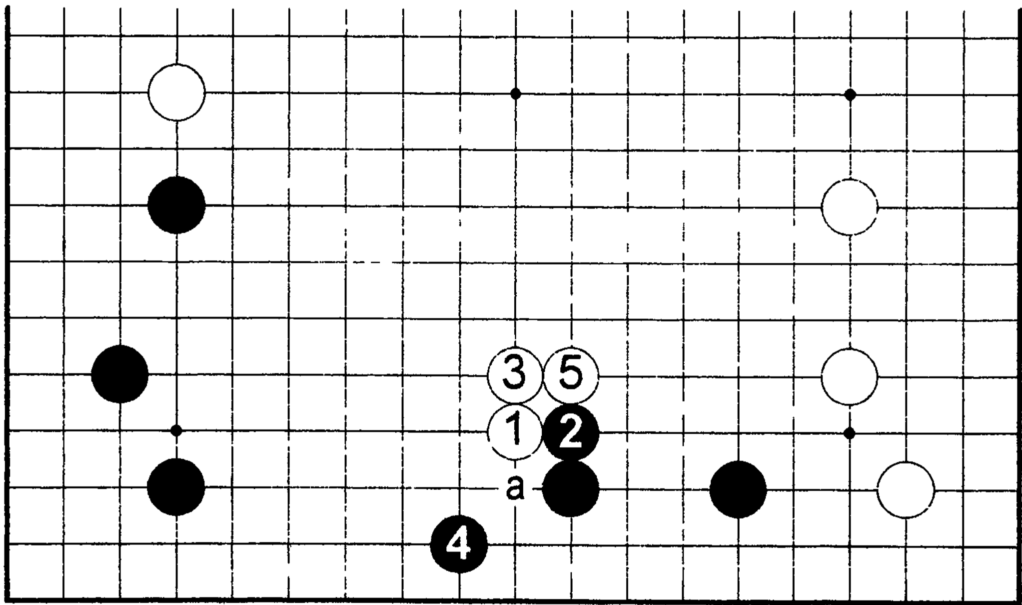
После хода ч.1 иногда можно встретить ответ б.2 – ноби. Если черные далее играют в пункт «a», то белым хорошо поставить магари в пункте «b». Однако такая игра черных (ход в пункт «a») неразумна и совершенно не учитывает ацуми (силу стенки) слева. После хода б.2 черным значительно выгоднее играть ч.3 – сильное какэ. После этого хода хорошо видно, что два камня белых тяжелы по форме и попали в сложную ситуацию. Ацуми черных работает здесь великолепно.

Глава 5.

Форма 4.

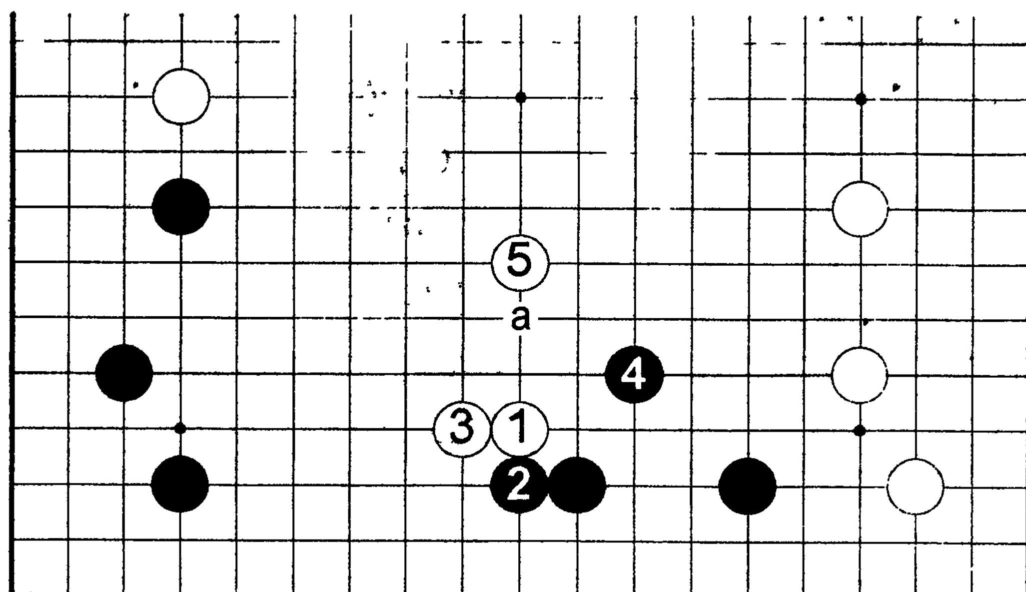


У **белых** сейчас появился шанс выполнить кэси. Камни черных имеют высокий потенциал для создания прочной формы, и белым необходимо немедленно пресечь эту возможность противника. Действительно, черным достаточно одного хода в пункте «а» и их сфера влияния превращается в мощный арсенал очков.



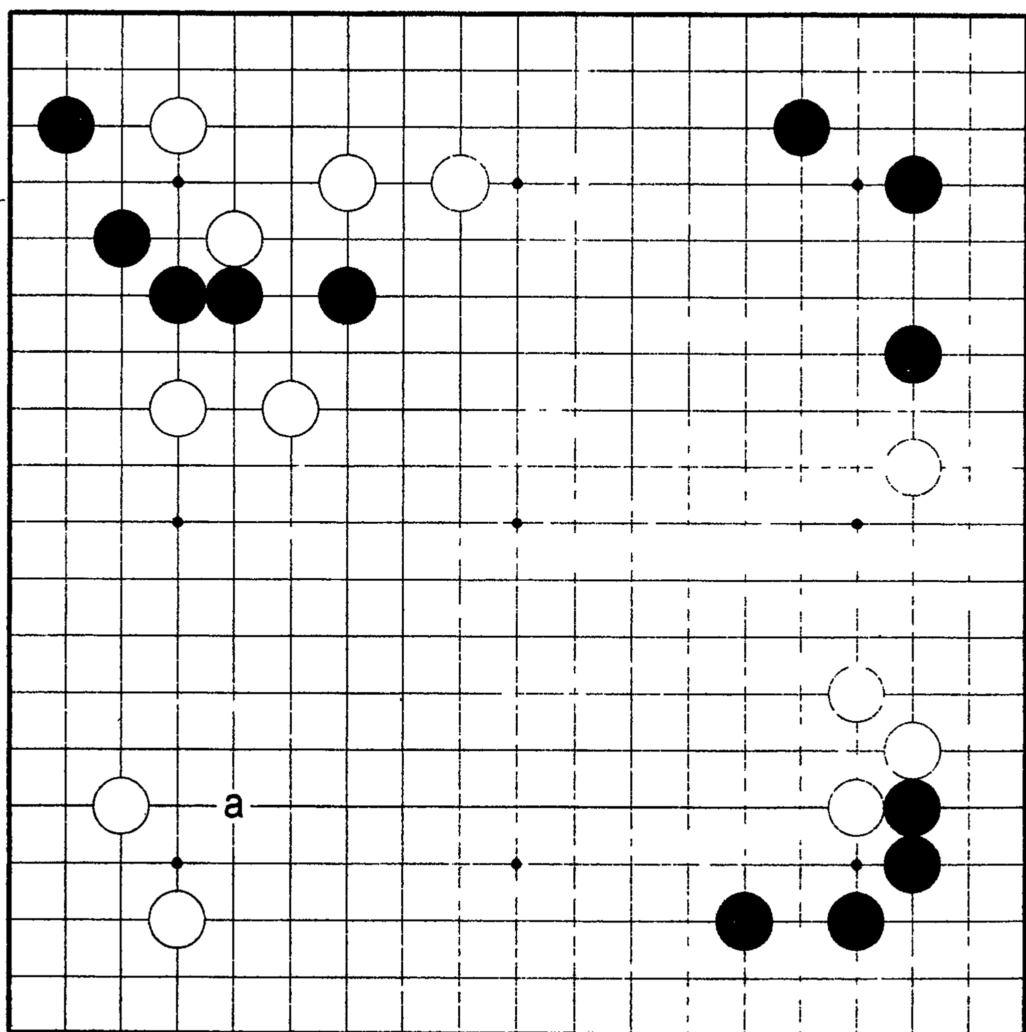
Удар катацки – б.1 и в этой ситуации великолепен. Дальнейший путь для вас уже знаком —ч.2 – б.5. Но не посчитайте в этой игре ход ч.4 мелким; он кажется незначительным только с первого взгляда. Если пропустить его (тэнуки), то белые могут после хода в пункт «а» – осаэ поставить перед черными сложную задачу сикацу (жизни и смерти). А этого белые только и ждут – выполняя кэси, навязать черным проблемы выживания.

Благосостояние моё.



Против катацки белых у черных есть и другой простой путь – ч.2 – хаи (проползание)* с последующим выходом – ч.4 – кэйма. Ответ белых б.5 – никкэнтоби прост, но обязателен. Если белые упустят его, то черные энергично приступят к атаке двух белых камней ходом в пункт «а». Это очень жесткая атака, открывающая черным большие перспективы.

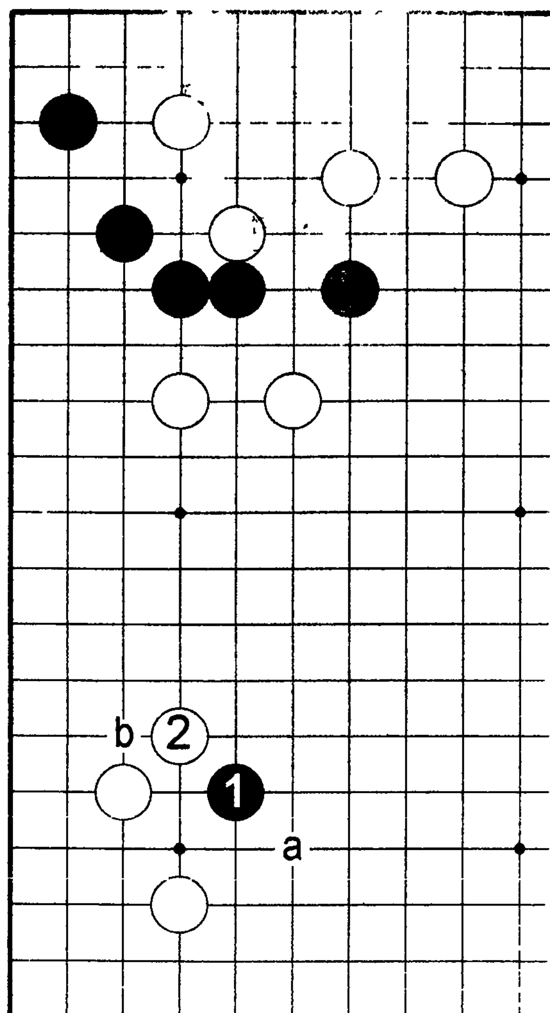
Форма 5.



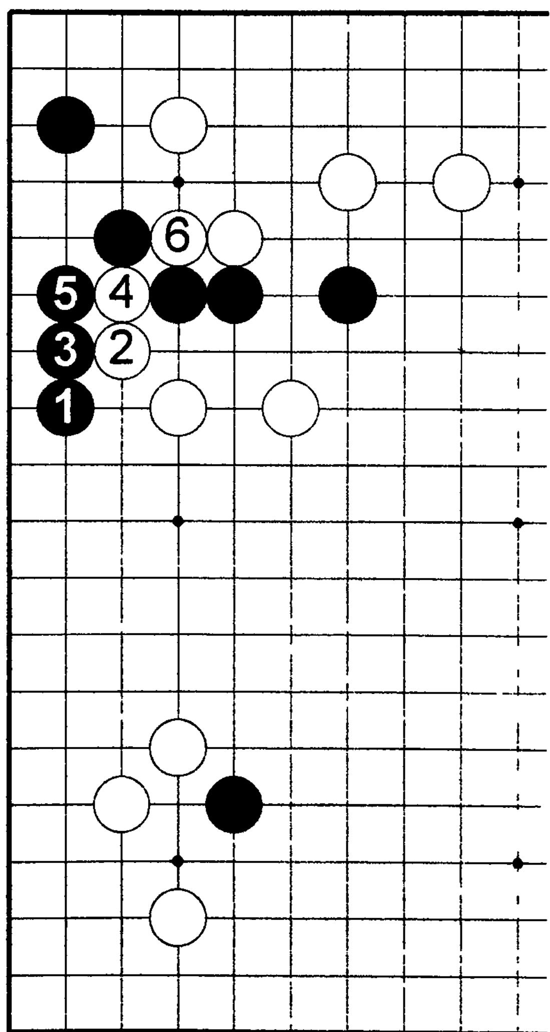
В предлагаемой позиции **черным** необходимо найти пункт «оба». Легко видно, что поиск этого пункта должен быть в районе левого нижнего угла и левой стороны. Здесь у белых имеется внушительная сфера влияния (моё) и черным желательно её погасить. Однако поиск пункта кэси для неопытного игрока не прост.

Если рассуждать с точки зрения белых, то хорошо понятно, что после захвата пункта «а» и построения крепкой угловой формы «моё» становится не пробиваемо.

Итак, как лучше выполнить кэси? Ставить легкое кэси или глубокое? Всегда начинайте размышлять над проблемами гашения «моё» с этого вопроса.

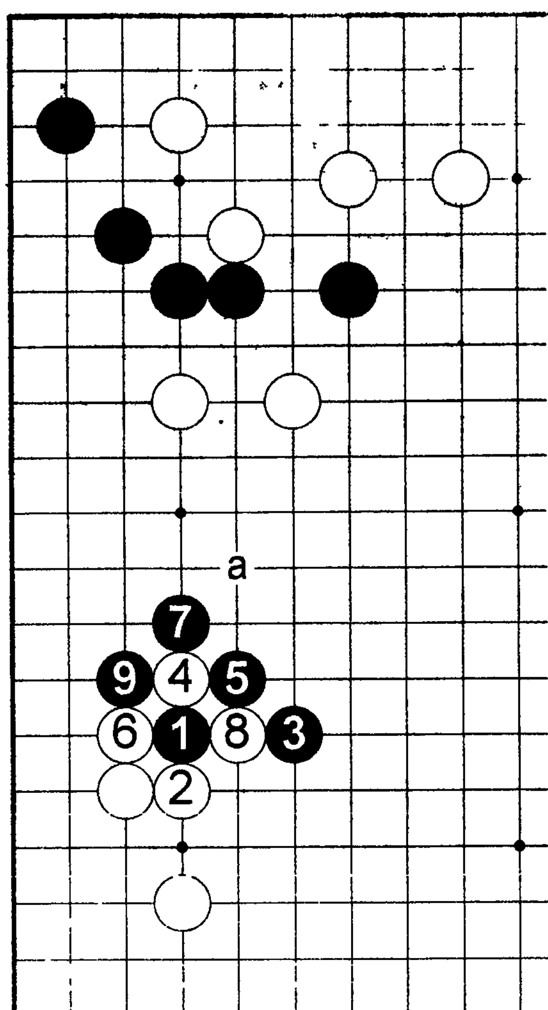


Против формы когэймадзимари, стоящей в углу, часто приступают к кэси ходом ч.1 – боси. Это самый простой прием. Однако в данном случае белые успешно парируют этот удар ходом б.2. Конечно, если бы белые ответили стандартно в пункт «a» – кэйма, то после удара цукэ в пункт «b» у черных – успех.



Пусть черные воспользуются наличием сусоаки (заглядывание в зону партнера)* и прыгнут в пункт ч.1. Это, как бы, неплохая реабилитация промаха, связанного с ходом боси в углу. Но и здесь черных ожидает разочарование. После несложного варианта б.2 – б.6 три черных камня отрезаются, и плоды, полученные путем перелезания через забор, никак не восполняют «потерянный кусок ткани кимоно, оставленный на этом заборе».

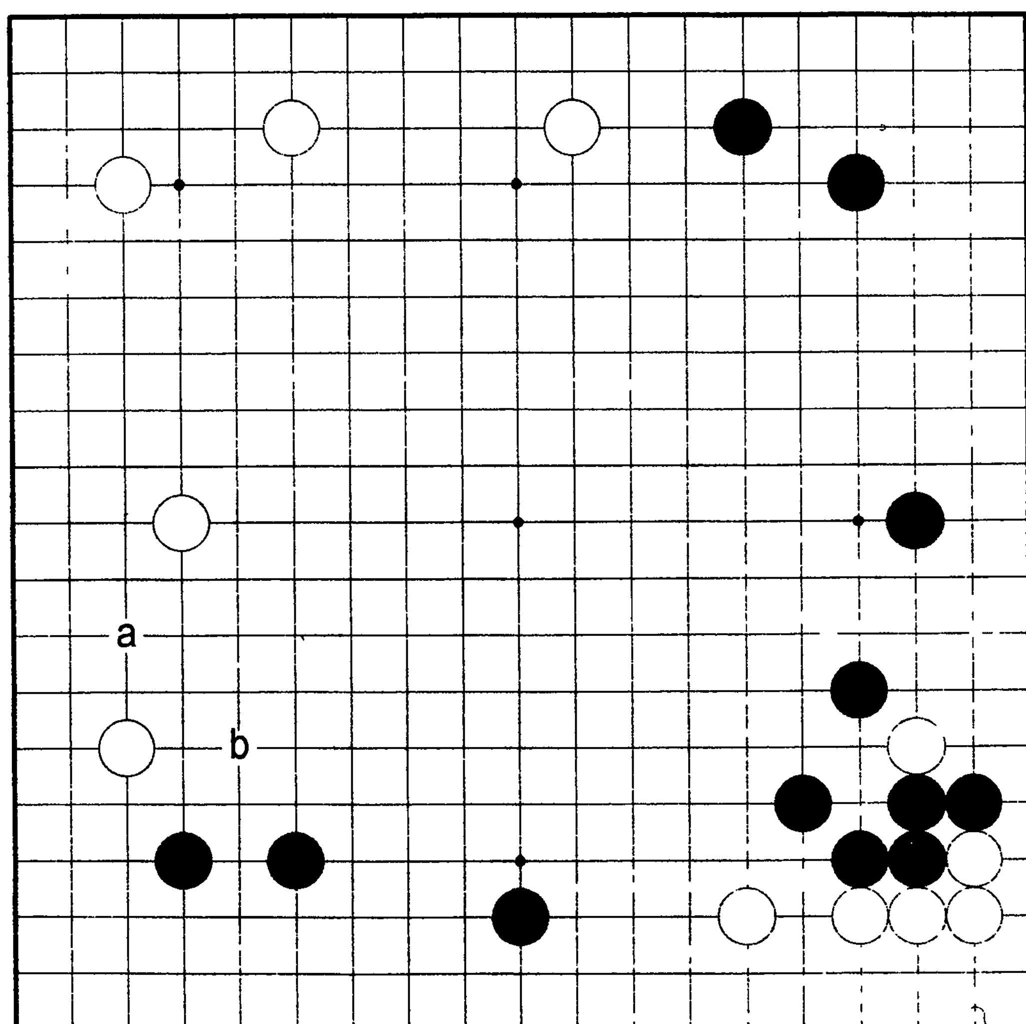
Благосостояние моё.



И снова катацки – ч.1 – лучшее решение проблемы кэси. Если далее последует ответ б.2, то черные спокойно ставят тоби – ч.3. А против хасами – б.4 у черных имеется прекрасная заготовка – ч.5 – ч.9. Получившуюся форму черные могут развивать в любом направлении без всякой опасности для неё и окружающих собратьев.

Вместо хода б.6 можно встретить игру белых в пункт «9» - сагари. Но этот ход для черных не представляется проблемой – простой прыжок в пункт «а» вполне устроит черных; движение легкой формы (сабаки) – началось.

Форма 6.

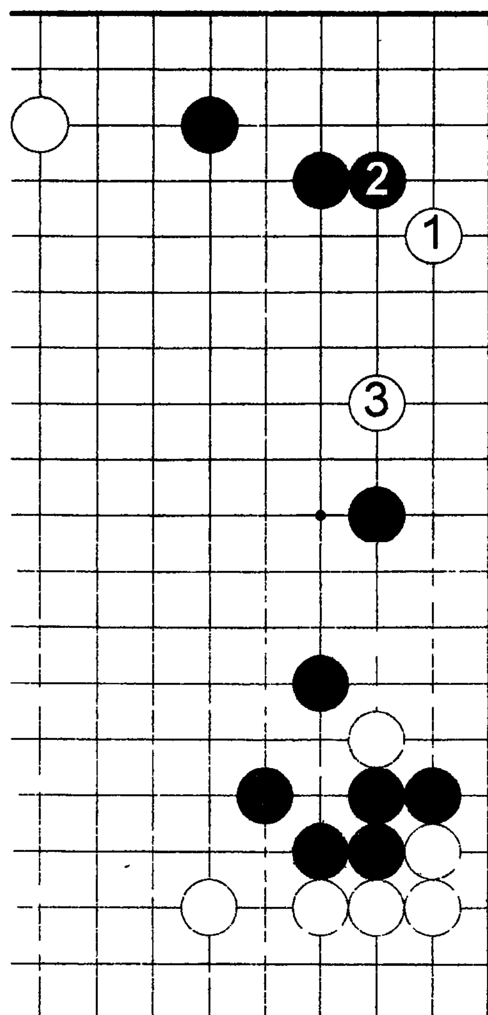


И, наконец, давайте посмотрим ситуацию из реальной партии, в которой проблема кэси сочетается с проблемой создания «моё».

У игрока всегда возникают проблемы выбора между созиданием и разрушением. Вопрос этот в большей части философский. Но у любого игрока существует свой стиль, и как бы его ни убеждали вескими рассуждениями, он, в большинстве случаев будет склоняться к своим вкусам и понятиям об игре. Я, например, предпочитаю огонь. Спокойная гладь меня часто раздражает и возбуждает на взрыв. Стиль игрока – зеркало его темперамента ...

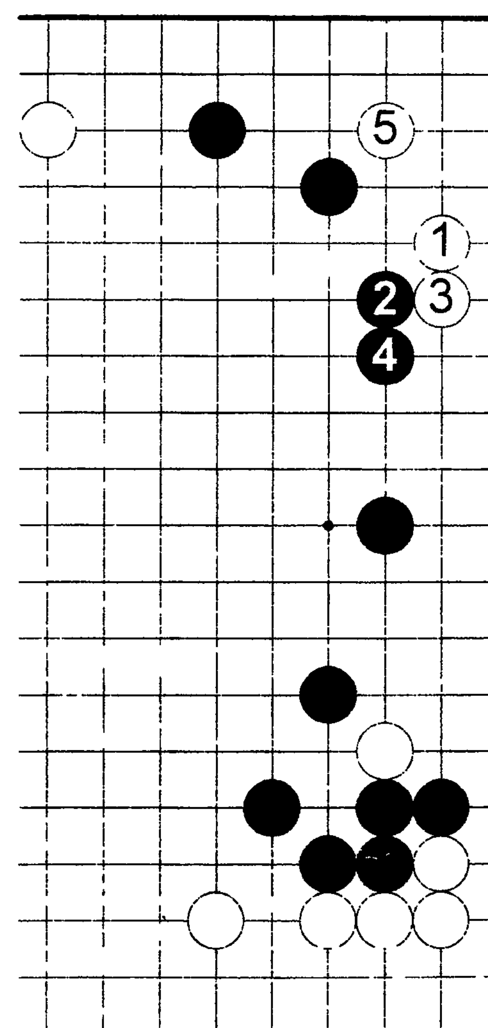
Глава 5.

Что предпринять белым в сложившейся ситуации? Защититься ходом «b» от удара черных в пункте «а» и заодно помечтать о большой сфере влияния слева? А может интересней отыскать ударный пункт на правой стороне – в зоне влияния черных? Мы сейчас изучаем кэси, так давайте поищем путь огня!



Для гашения «моё» в данной позиции лучшим решением считается путь глубокого кэси. Дело в том, что у противника в его зоне имеется несколько слабых пунктов (точнее, пунктов, слабо контролируемых им). Помните, если в зоне имеются такие пункты, то лучше проводить глубокое кэси.

Сейчас игра б.1 прекрасно выявляет такой слабый пункт. Если последует ответ ч.2, тогда можно продолжить развитие в пункт б.3 – хираки. Как ни крути, а получившаяся форма у белых совершенная и живучая.



После же хода ч.2 белые получают возможность удобно расположиться в углу – ч.3, 5. Этот путь так же выгоден белым, т. к. жизнь в углу не представляет для них проблему.

Вообще-то игра черных ч.2, 4 сомнительна в данной позиции. Получившееся ацуми (сила стенки) не сможет реализоваться и принесет пользу величиной с росинку.

Благосостояние моё.

Глава 6. Техника взятия камней.

1. Метаморфозы гэта.

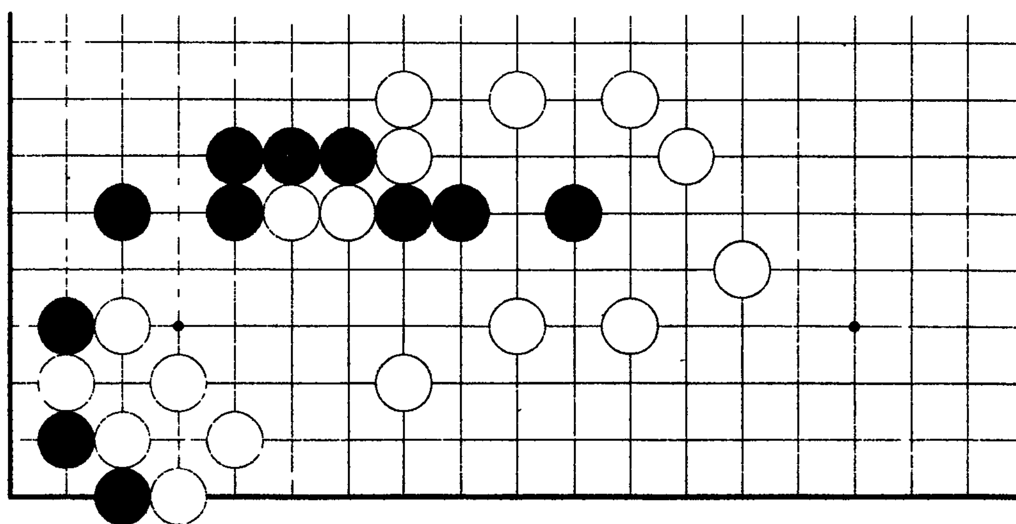
Нет сомнений в том, что первые технические приёмы в игре вы начинали со знакомства с приемов гэта (ловушка)*. Это прекрасный прием, особенно в ситуациях неблагоприятного ситё.

Гэта тэсудзи – популярная часть энциклопедии тэсудзи, и, имея из неё небольшое количество знаний, многие игроки с успехом применяют эти технические шедевры на практике.

Основной принцип гэта заключается в том, что захват камней проводится не через цукэ (постановка камней вплотную)*, а с некоторым расстоянием от них. Это – главное в гэта. Успешное проведение гэта нередко приносит успех всей партии.

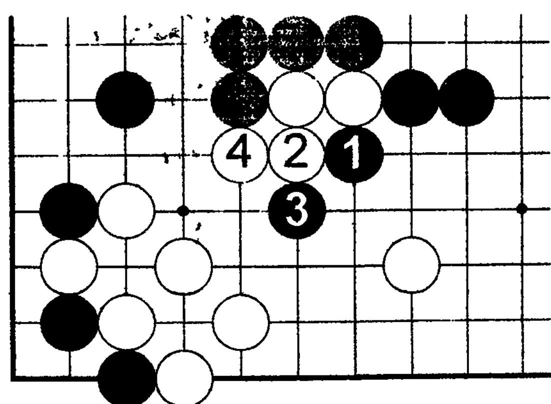
Приступая к написанию этой главы, я хорошо понимал, что будет трудно удивить читателя какими-либо новинками; существует масса тестовых задач (не считая фундаментальной энциклопедии тэсудзи). Тэсудзи на захват камней любимы большинством игроков и просто решателями подобных проблем, и мне легко повториться в предлагаемых задачах. Что получилось у меня – судить вам.

Форма 1.

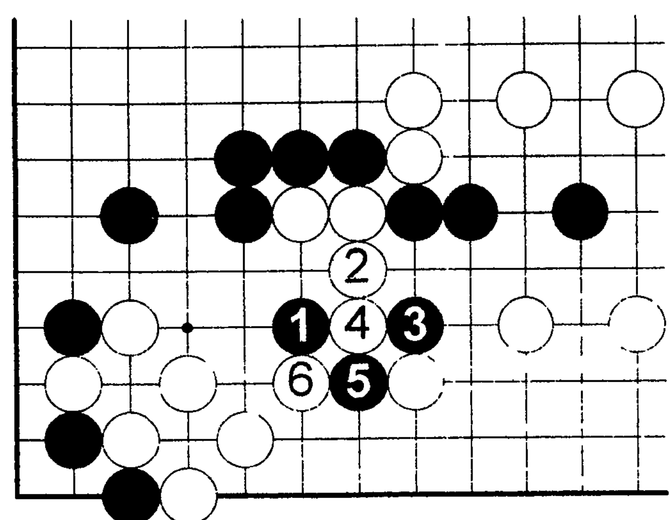


Белые окружили три **черных** камня, и кажется, что спасения у них нет. И хотя эта задача простая, многие игроки почему-то упускают возможность спасти такие камни. Разумеется, ситё черным не помогает. Но гэта – прекрасная спасительница – готова вам помочь. Найдите путь к освобождению трех черных камней.

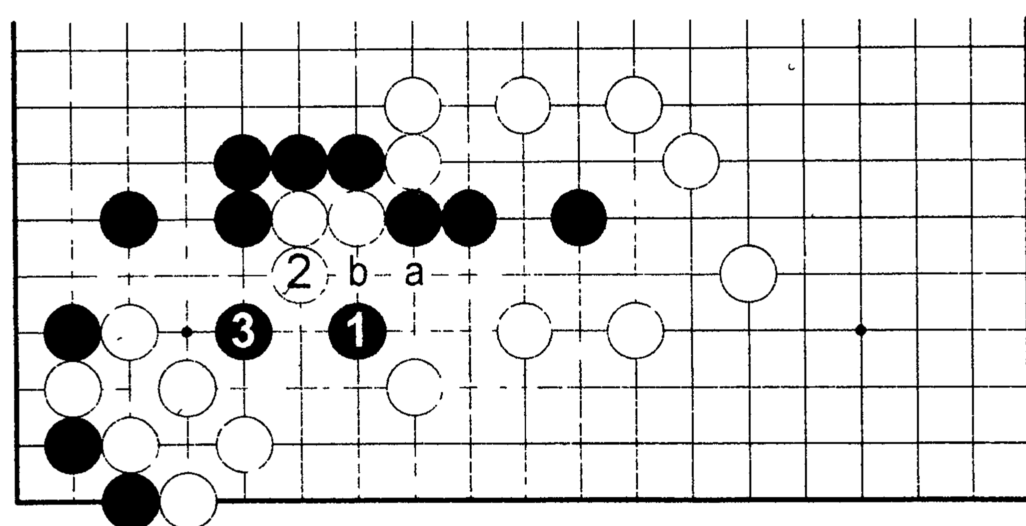
Глава 6.



Как говорилось, ситё не спасает камни. Поэтому игра ч.1 (и игра в пункт «2») бесполезна. Белые убегают к своим камням безболезненно для них и для себя. Таким приемом три черных камня не спасти.



Если применить прием гэта ходом ч.1, то после б.2 и далее выясняется, что эта форма гэта ошибочна. Действительно, следующая форма гэта, построенная ходом ч.3 уже не может помочь черным камням. Черным никак не накопить темпов слабым атакующим камням и из-за этого путь к успеху для них закрыт. Выходит, что знание принципа гэта недостаточно.

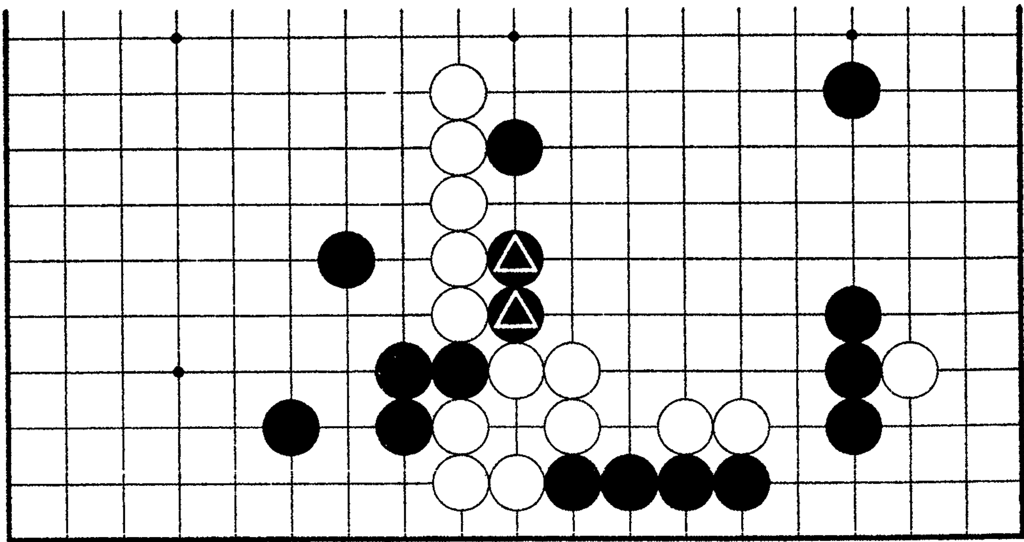


Правильным ходом считается гэта – ч.1. Это – гэта тэсудзи, теперь белым не спастись. Если последует ход б.2, то после хода ч.3 ловушка успешно сработает. Пункт ч.1 – важный пункт белых, но захвачен черными.

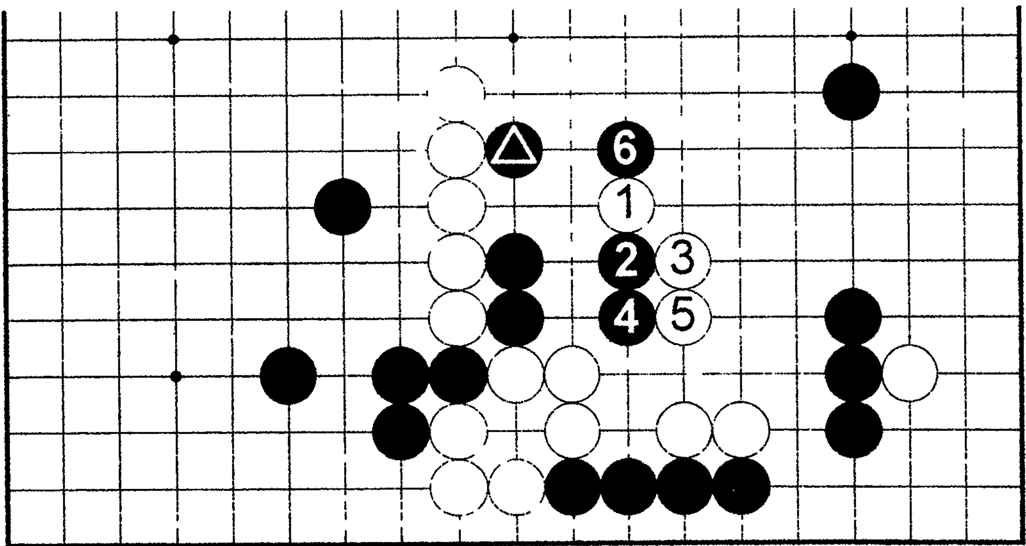
Если вместо хода б.2 пытаться уйти ходом в пункт «а», тогда у черных сработает следующее: ч.«b», б.«2» и ч.«3». Итак, гэта ч.1 – безукоризненно.

Техника взятия камней.

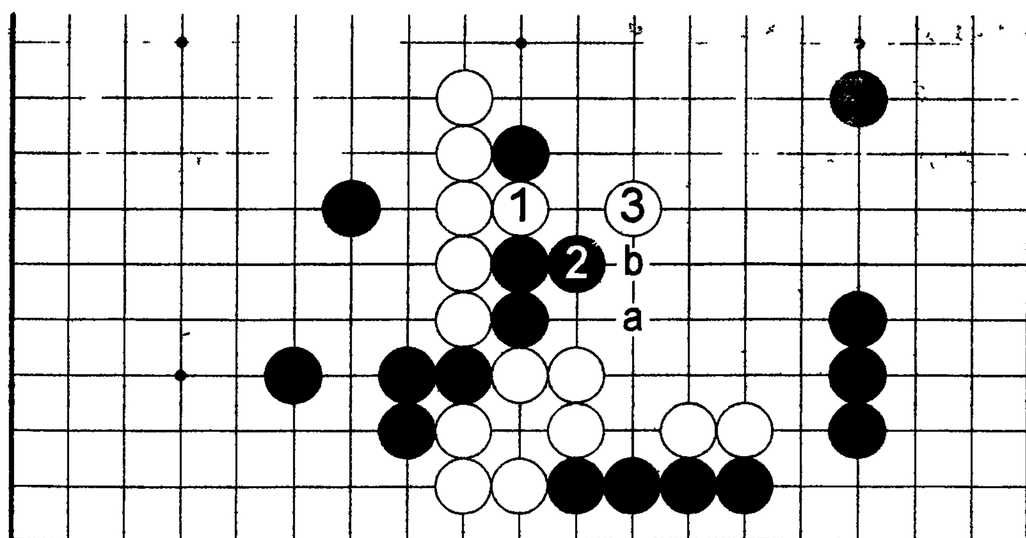
Форма 2.



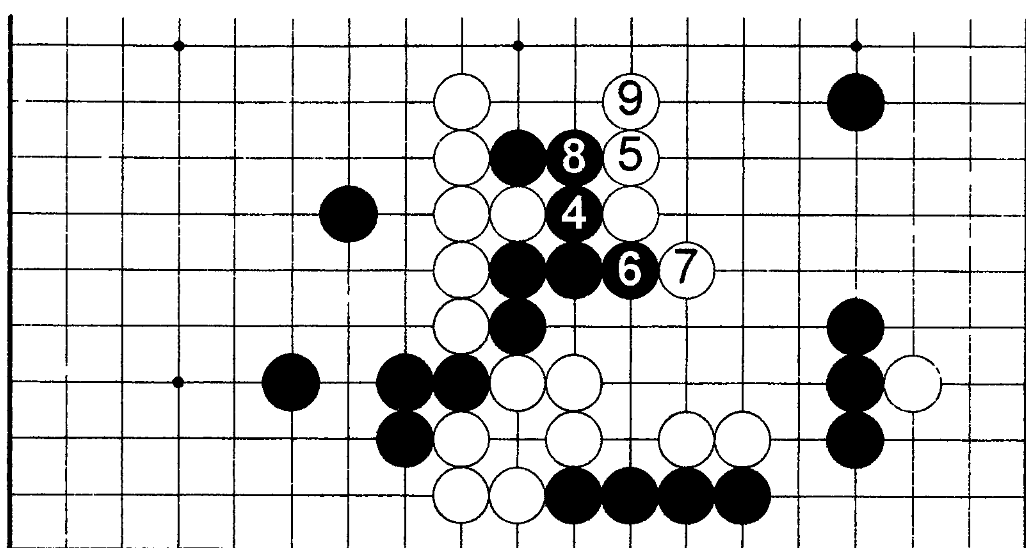
А вот интересная метаморфоза гэта. Эта задача, конечно, сложнее предыдущей, но и, естественно, интересней. Вам, наверно, приходилось в игре мучиться над подобными проблемами. Камни ▲ – очень важные, и если их поймать, **белым** не надо будет беспокоиться в этой области доски совершенно ни о чем.



Не учитывать стоящий камень ▲ и ставить гэта ходом б.1 – значит совершить сразу две ошибки. Ч.2, 4, 6 – простое и законное спасение камней. Действительно, камень ▲ существенно мешает белым в проведении приема гэта. Но проявите ваше старание и добейтесь успеха за белых. Он существует.



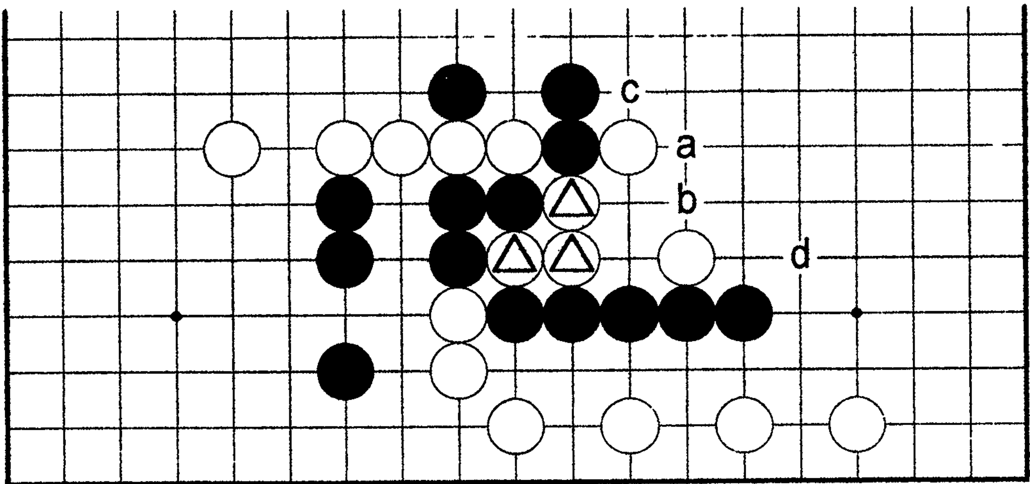
Действительно, игра б.1 с последующим гэта – б.3 решает все проблемы белых. И хотя дальнейшая игра имеет некоторые сложности, начальные ходы выполнены, и это главное. Ловушка расставлена и ждет свою жертву. Осталось только заметить, что если вместо хода ч.2 последует ход в пункт «а», то белые должны ударить в пункте «b».



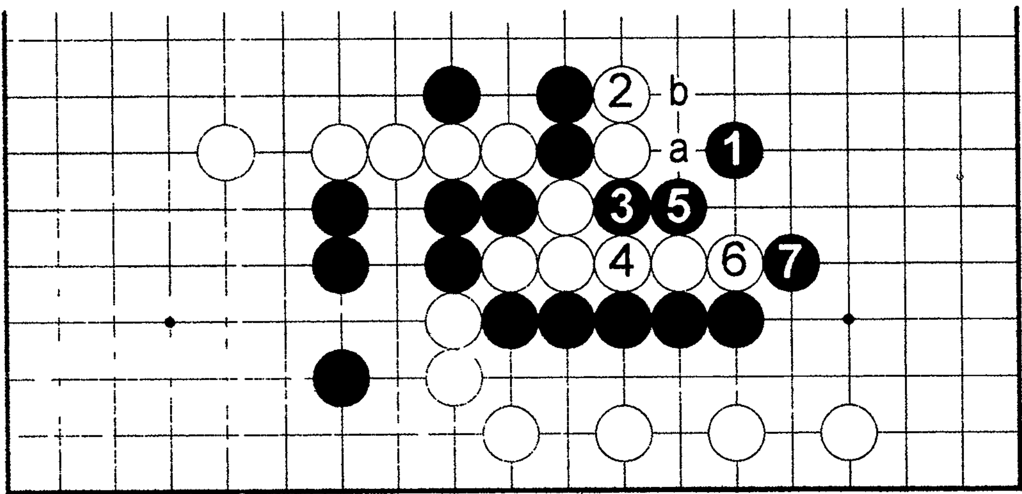
На ход ч.4 у белых имеется крепкий ответ б.5. Здесь любители часто просчитываются и совершают ошибки из-за торопливости – ах, как хочется быстрее разделаться с вот-вот пойманными камнями! Ход ч.8 тоже требует бдительности и неторопливости – б.9. Вот теперь черным не убежать.

Красота этой метаморфозы гэта полезна и не требует дополнительных объяснений.

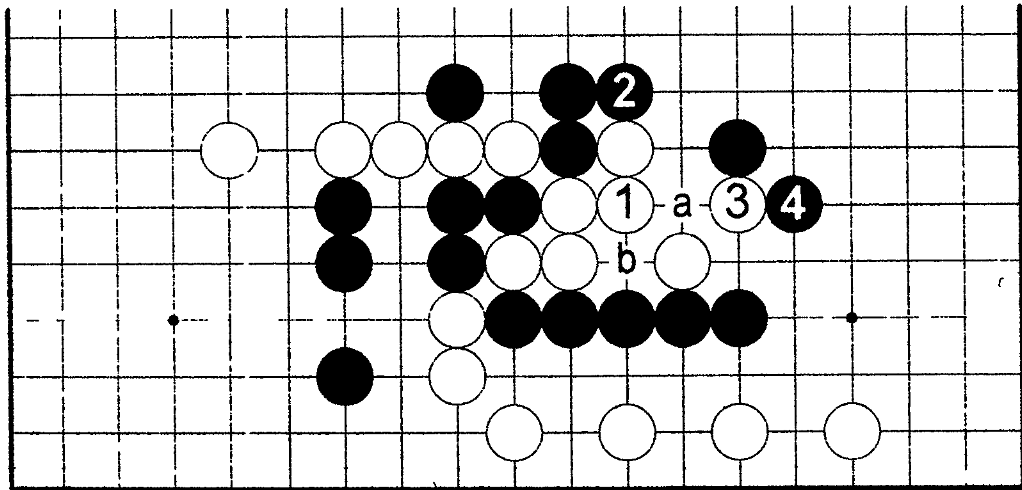
Форма 3.



В центре доски у **черных** стоят важные камни, которые отрезают белые камни. Необходимо уничтожить три камня △ и обеспечить безопасность в центре. Если попытаться ловить белые камня ходом в пункт «a», то после простого варианта б.«b», ч.«c» и б.«d» белые окажутся на свободе.

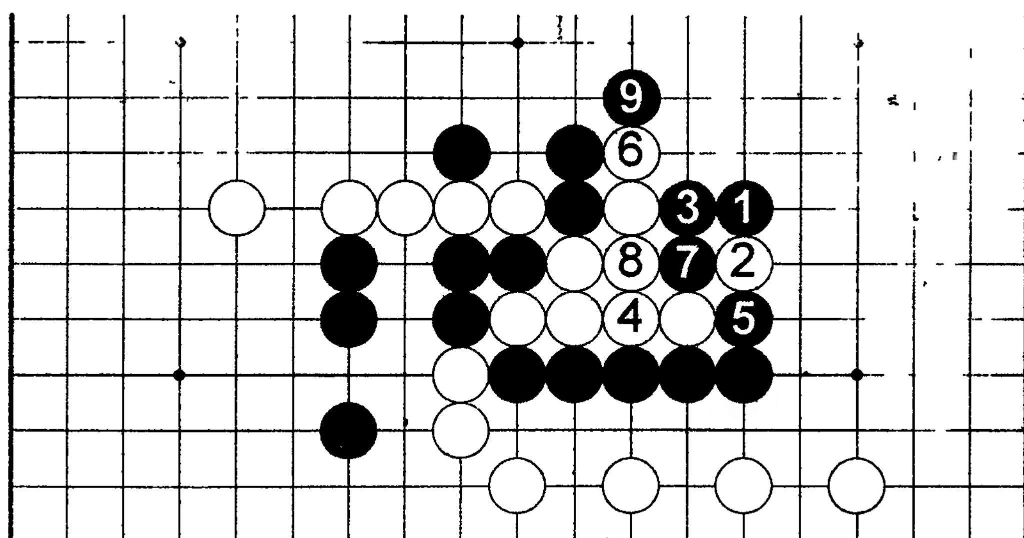


И снова перед вами красивая метаморфоза. Ход ч.1 – великолепное гэта – единственный путь захвата белых камней. Если белые упрямо начнут с хода б.2, то после ч.3, 5 ,7 – все кончено. Или пусть вместо б.2 последует ход в пункт «a». Тогда после варианта ч.«4», б.«3», и ч.«b» белые ловятся через дамэдзумари.

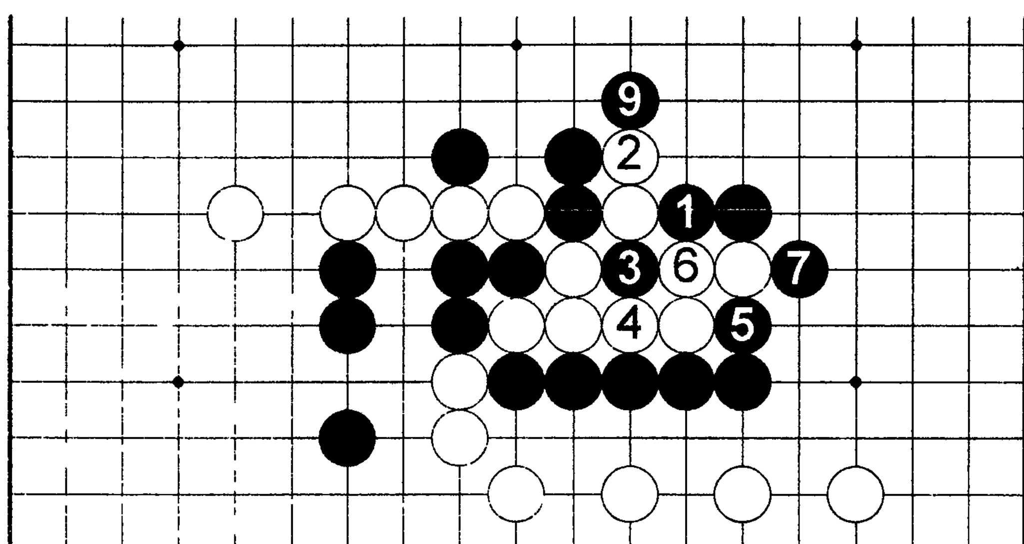


Пусть белые соединятся – б.1. Ход ч.2 – очевиден. И если далее последует б.3, то после хода ч.4 все закончено. Вместо хода б.1 могут случиться ответы в пункты «a» или «b». Но и в этих случаях ход ч.2 не требует объяснений. Обратите внимание на то, как универсально работает поставленное первым ходом гэта.

Глава 6.



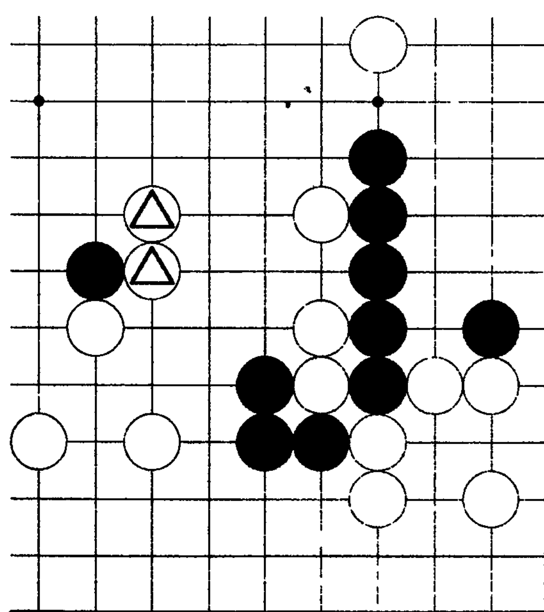
Против хода ч.1 игра б.2 – косумицукэ – самая ловкая. Но и в этом случае у черных находится сильный ответ – ч.3 – цукиатари. Попытка выскочить из ловушки ходом б.4 проваливается из-за твердого хода ч.5. Правда, здесь необходимо учесть условие ситё.



б.8 – соединение («3»)

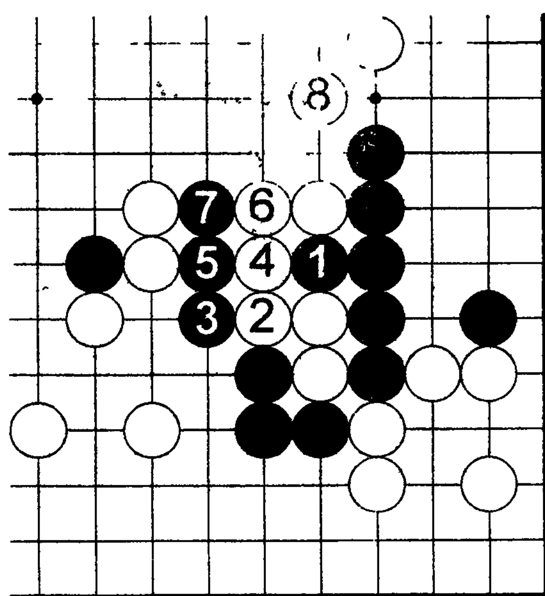
На ход ч.1 белые могут реагировать иначе – б.2. Но и в этом случае все сводится к гонке камней белых через ситё. А если белые вместо хода б.2 начнут игру в пункте «3», тогда все просто – ч. «2» и никаких условий ситё уже не требуется.

Форма 4.

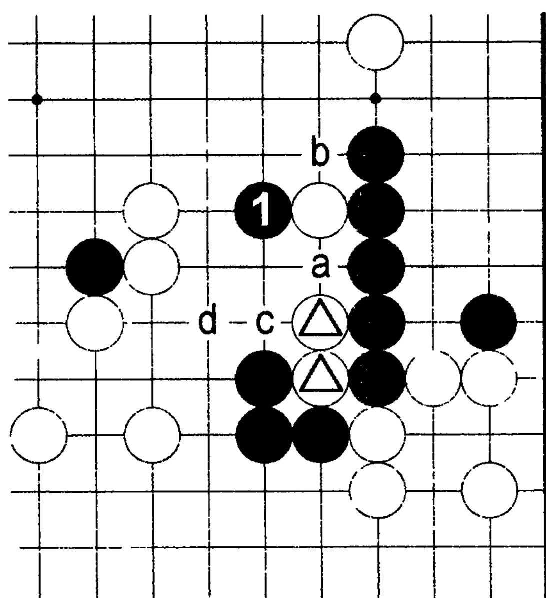


Черным очень важно захватить два разрезающих белых камня. Но им мешают другие два камня белых –△. Этой помехой задача усложняется. Но и здесь можно проявить хорошую технику захвата камней. Покажите свои способности в этом.

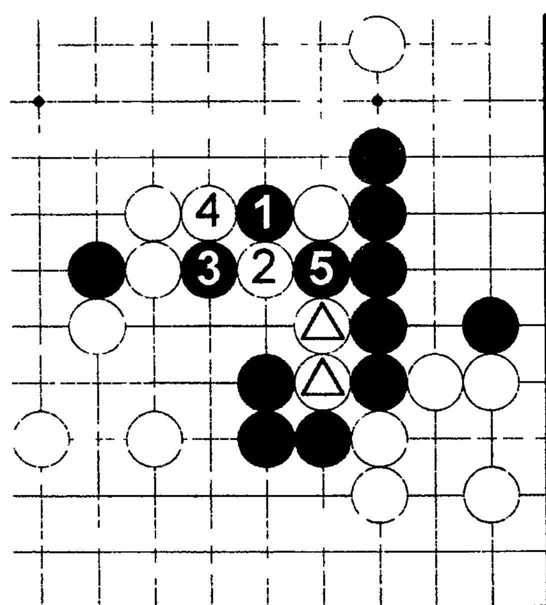
Техника взятия камней.



Если приступить к поимке белых камней ходами ч.1, 3, 5 и ч.7, то можно утверждать о том, что камни черных на нижней стороне выскочили на свободу. Однако после хода б.8 черные камни на правой стороне заблокированы, и судьба их плачевна. Это явная ошибка черных.



У черных в этой обстановке имеется тэсудзи – ч.1 – цукэ. Это – прекрасная разновидность гэта. После такого хода два белых камня △ обречены. Например, на ход б.«а» последует ч.«b». Или – на ход б.«с» имеется удар в пункте «d».

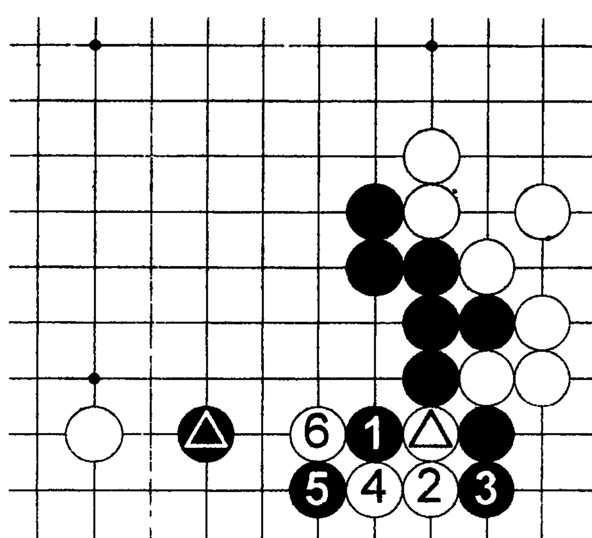


Против хода ч.1 самым сильным ответом можно считать ход б.2 – косумицукэ. Но и в этом случае ход ч.3 – достойная находка выставленного ранее гэта. Только так можно сдержать бегство камней △.

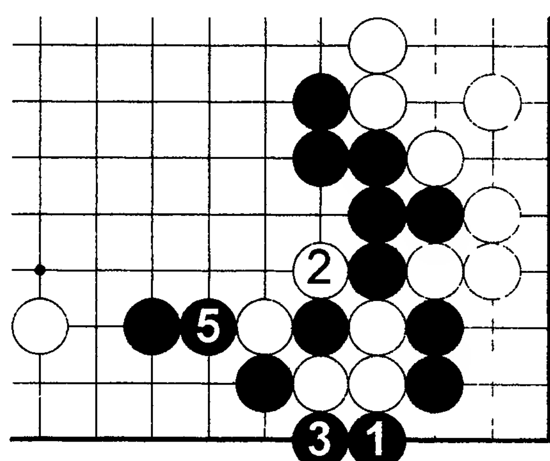
Заметьте, как два тэсудзи подряд – ч.1 и ч.3 целеустремленно идут одним путем.

Плодом подобных тэсудзи в основном является освобождение камней от проблем жизни и смерти. Но иногда в процессе реализации тэсудзи игрок (мягко говоря) просчитывается, и жизнь уже самих атакующих камней оказывается в опасности. Посмотрите далее поучительный пример, в котором допущенная незначительная ошибка разваливает весь основной замысел.

Форма 5.

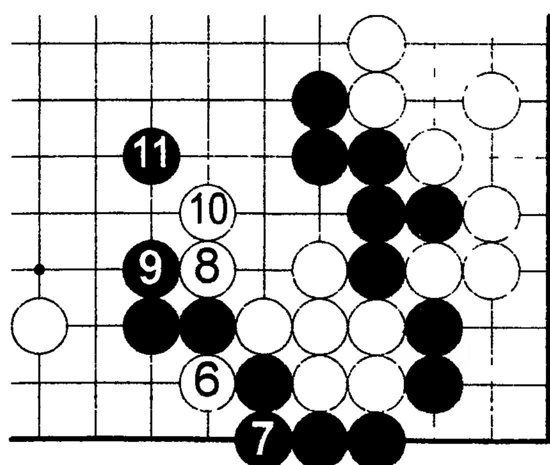


Знаете ли вы, что при стоящем камне ▲ можно захватить белый камень △? Делается это ходом ч.1. А теперь хорошенько посчитайте вашу игру после хода б.6. И главное – не совершите просчет в ваших действиях.

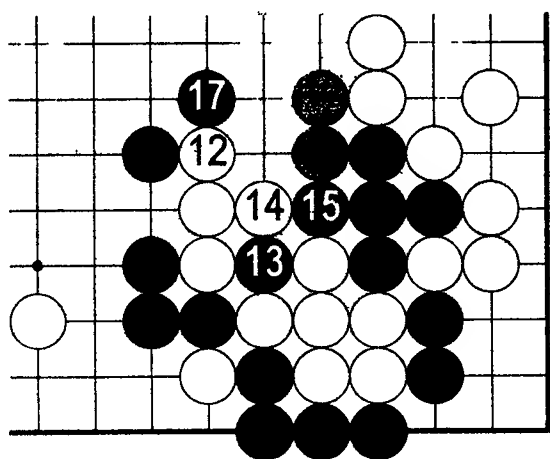


Ч.1, 3 – сибори – это еще не захват камней. Белые вполне могут соединиться ходом б.4, и черным необходимо продолжать атаку на белые камни.

Б.4 – соединение.

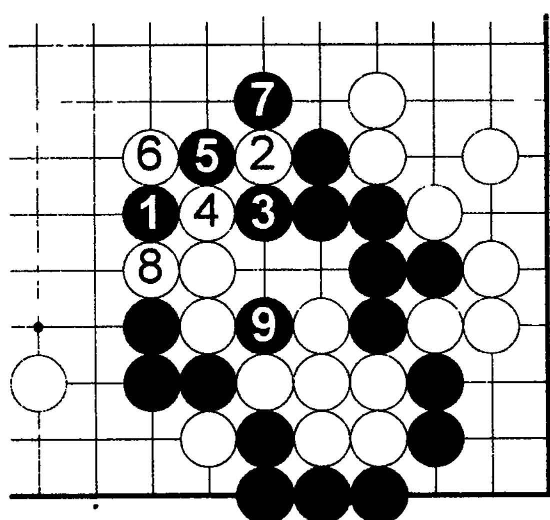


Ход б.8 вызывает простой ответ ч.9. А удар ч.11 обеспечивает захват белых камней. Это – ловкое гэта, и белым теперь не убежать. Однако черным необходимо быть внимательными и не начинать пиршество раньше времени.

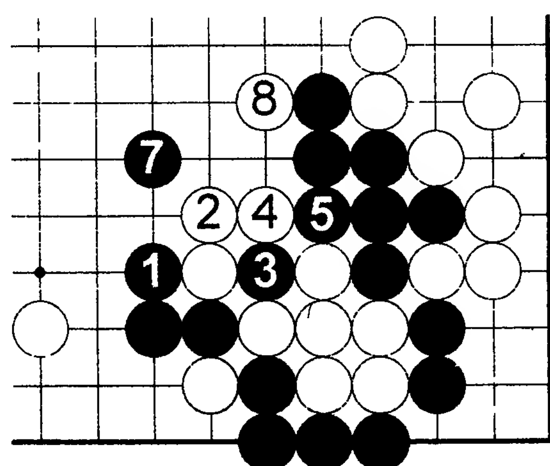


Если последует ход б.12, то ходы ч.9 и ч.11 (на предыдущей диаграмме) приносят плоды после приема хорикоми – ч.13 с завершающими ударами ч.15 и ч.17.

Б.16 – соединение (13).

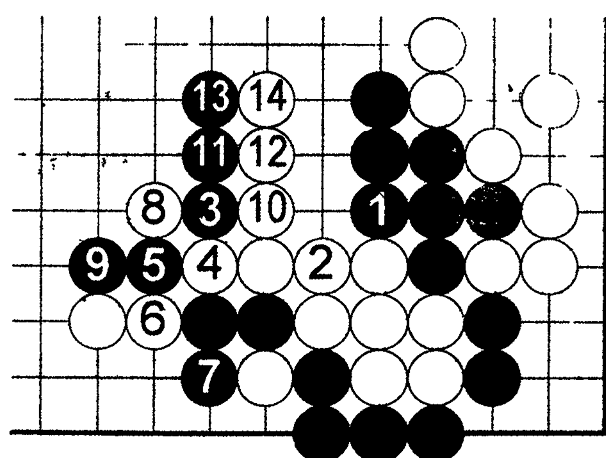


Однако у белых против гэта ч.1 имеется более изворотливый прием. Это – б.2 – цукэ. Но и в этом случае черные завершают захват белых камней через хорикоми – ч.9. Белые вынуждены отдать шесть камней. Плоды хода ч.1 упали в корзину черных.

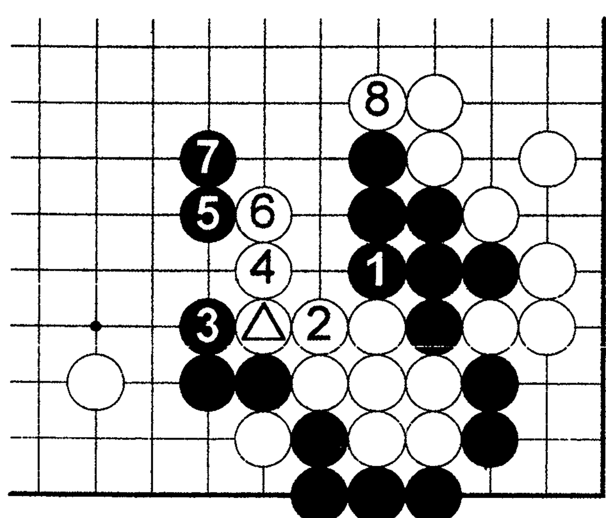


На ход нοби – б.2 черные спешат и сразу проводят хорикоми ч.3 и только затем ставят гэта ч.7. Но после хода б.8 выясняется, что черные совершили ошибку. Они не учли силу хода б.8.

Б.6 – соединение (3)

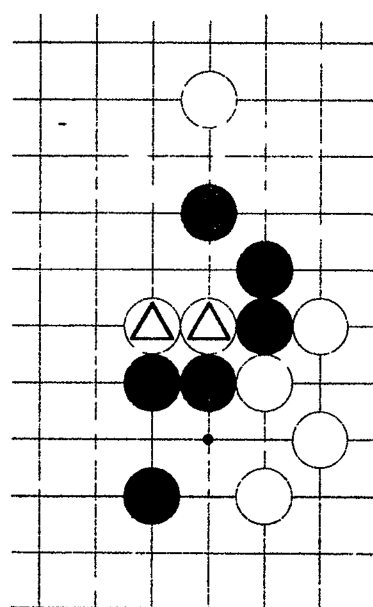


Игра ч.1,3 – совсем простая и тоже ошибочна. После тривиального варианта б.4 ÷ б.14 белые успешно выходят из-под атаки и готовы сами к разрушительным действиям.



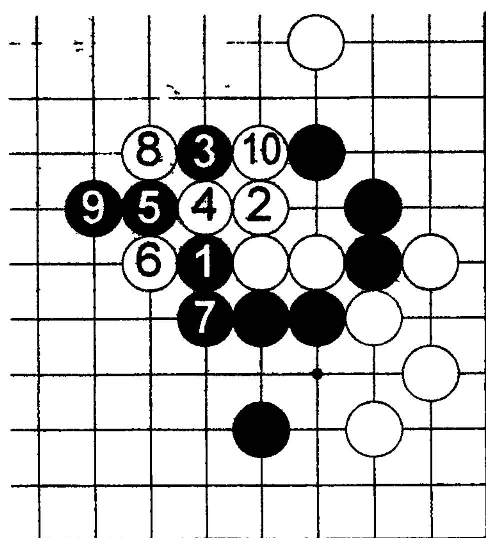
На ход ханэ – △ пусть черные играют немного по-другому – ч.1, 3. Однако и этот путь ошибочен, хотя очень похож на один из рассмотренных ранее вариантов. После хода б.8 камни черных справа, участвующие в атаке, сами попали под обстрел и не могут уже ничем помочь.

Форма 6.



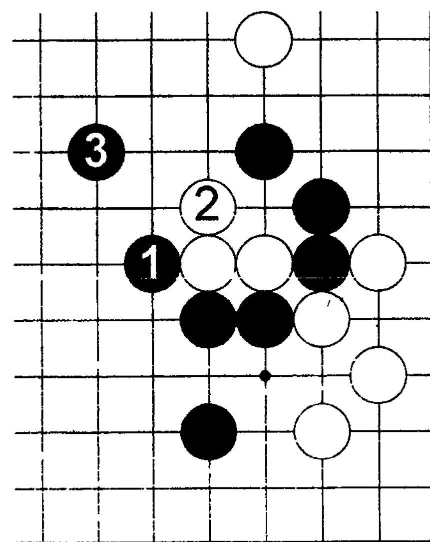
Черные камни разделены, и кажется, что взять разрезающие белые камни △ невозможно. Действительно, многие любители игры оставляют мысль об атаке этих камней и приступают к развитию одной из своих оторванных форм. Однако посмотрите на решительные действия **черных**, показанные на следующей странице.

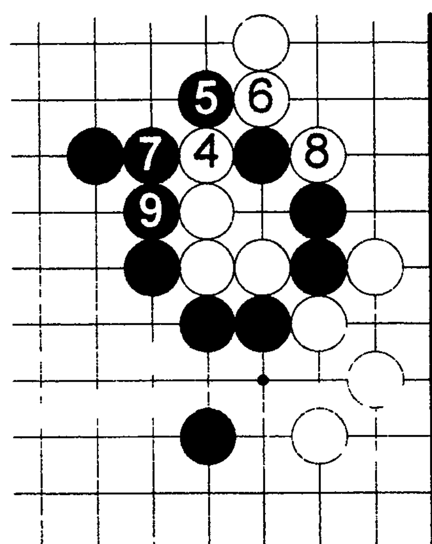
Техника взятия камней.



Ход ч.1 – ханэ – естественно и необходимо. Но следующим ходом какэ – ч.3 черные допускают ошибку. Спокойно и последовательно белые ходами б.4 – б.10 выкручиваются и с радостью выскакивают на свободу.

Для выполнения поставленной задачи черным лучше играть какэ ч.3 с построением формы кэйма. Такая форма гэта с первого взгляда не очевидна, но именно так часто и ставится ловушка. Посмотрите работу этой формы на следующей диаграмме.

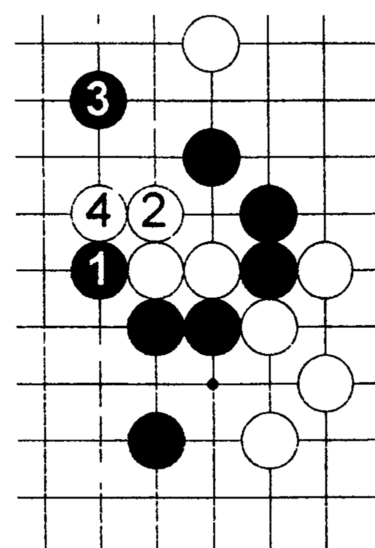




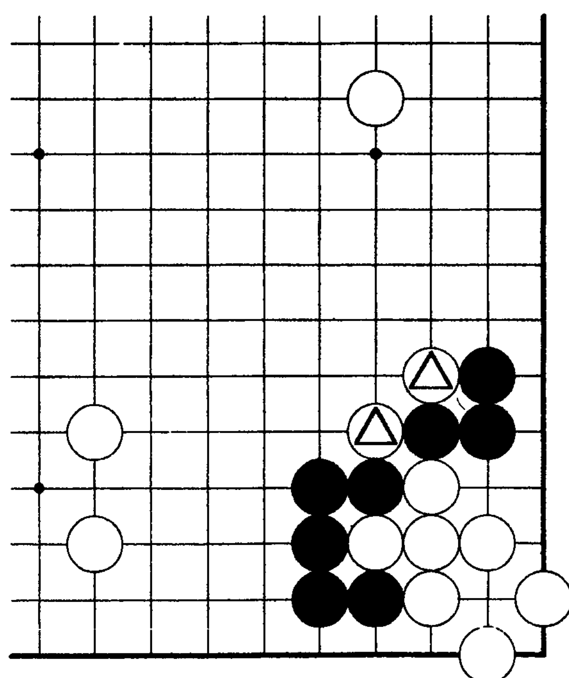
Ходами б.4, 6 и б.8 – атэ белые пытаются контратаковать. Однако натыкаются на ловкое уттэгаэси тэсудзи ч.7 – ч.9. Вы можете попробовать любой другой путь спасения белых, но ничего не найдете утешительного для них. Ловушка срабатывает без промаха.

Но не могу умолчать ещё об одном ходе. Это – ч.3. По форме этот ход так же кэйма какэ, но по характеристике считается ошибкой.

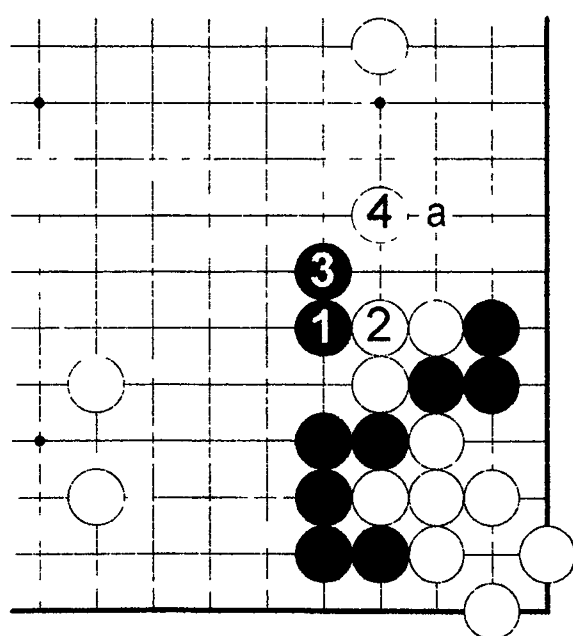
Итак, будьте внимательными и старайтесь подходить к решению проблем творчески, а не шаблонно.



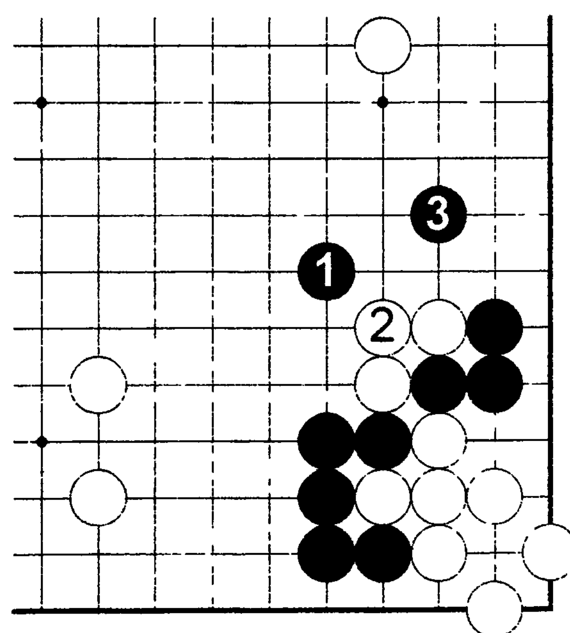
Форма 7.



В предлагаемой форме у черных так же, как и в предыдущей задаче, имеются разорванные камни. С первого взгляда трудно утверждать, что разрезающие камни △ можно захватить в плен. Однако атака на них существует и очень даже результативная. Поищите ловкую игру **черных** и арестуйте важные камни белых.

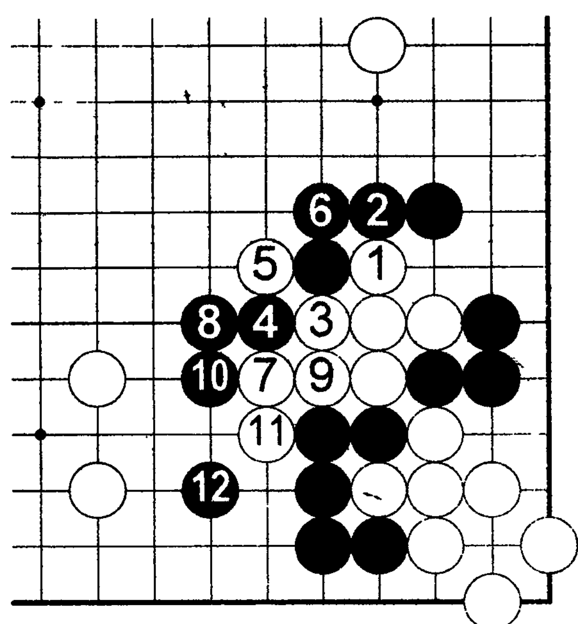


Ход ч.1 – какэ – ошибка. Простой вариант б.2, 4 обеспечивает спасение белых камней, и три черных камня справа обречены на гибель. Здесь можно играть и в пункт «а» (вместо хода б.4), но спокойнее все-таки б.4.

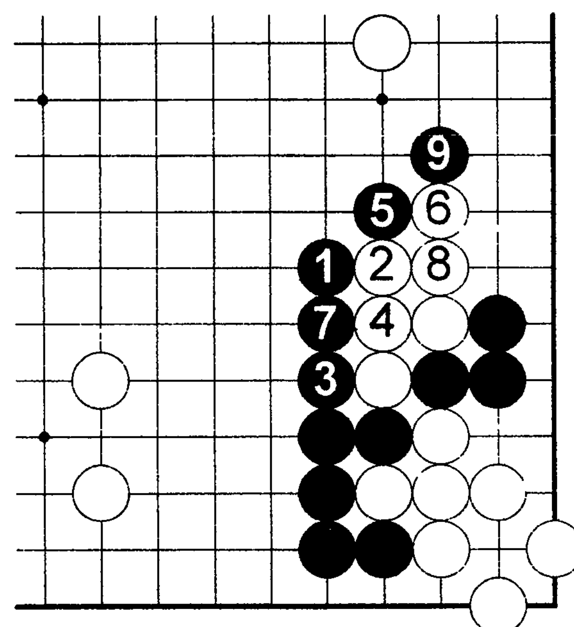


Практика игры – хороший помощник при поиске ловких ходов. Эту ловушку, говорят, нашли во время партии и она вошла в энциклопедию тэсудзи наравне с другими разработками. Ч.1, 3 – безукоризненная сеть, из которой выпутаться невозможно.

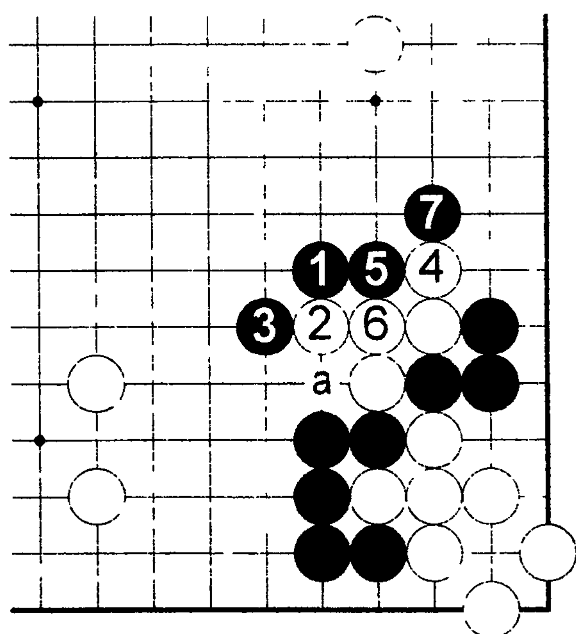
Техника взятия камней.



Попытка белых выскочить из этих сетей ходами б.1, 3 бесполезна. Ходы ч.10 – магари и ч.12 – какэ окончательно подтверждают несостоятельность белых. Ловушка успешно сработала.



Против хода б.2 хорошо играть ч.3, 5. Любая попытка белых спасти разрезающий камень бесполезна. Он обречен вкупе с остальными камнями, и только отдача его может спасти остальные камни. Например, вместо хода б.4 играть в пункт «5».



Другой способ спастись – это б.2, 4. Но и в этом случае игра ч.3, 5, 7 победная. Пусть вместо хода б.4 белые поставят камень в пункт «5». Тогда последует ч. «а» – атэ с отправкой белых камней в смертельное ситё.

Итак, знайте, что ход ч.1 – прекрасное гэта тэсудзи, и ловкость в нем – самурайская.

2. *Дамэдзумари.*

Знаете ли вы, что во время ближнего боя часто происходят невероятные случаи, связанные с дамэдзумари? Дамэ – это пустой пункт. Однако судьба камней часто решается именно наличием этих «пустых» пунктов вокруг них.

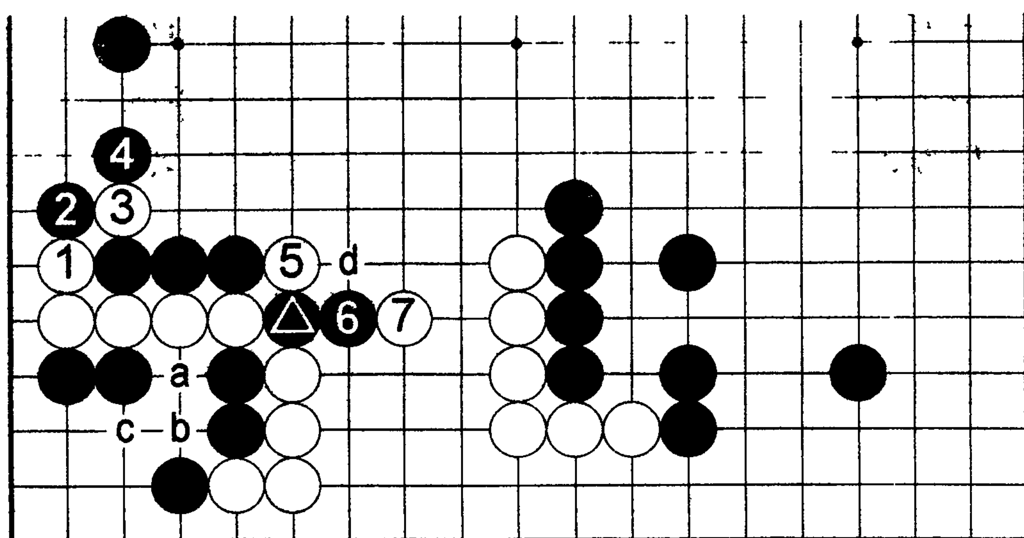
Существует хорошая поговорка: «отсутствие дамэ равносильно потере тела» (потерю тела надо понимать как отсутствие «физической» силы камней, хотя дух камней присутствует). Сколько было случаев, когда из-за отсутствия всего лишь одного дамэ решалась судьба всей партии!

Помните, если у ваших камней мало дамэ, значит ваша игра не может считаться умелой. Чем больше свободы имеют ваши камни, тем больше шансов не попасть в дамэдзумари (отсутствие дамэ)*. Но в то же время хорошо знать о том, что, если камни партнера потеряли много дамэ – значит у вас возросли шансы атаковать эти камни.

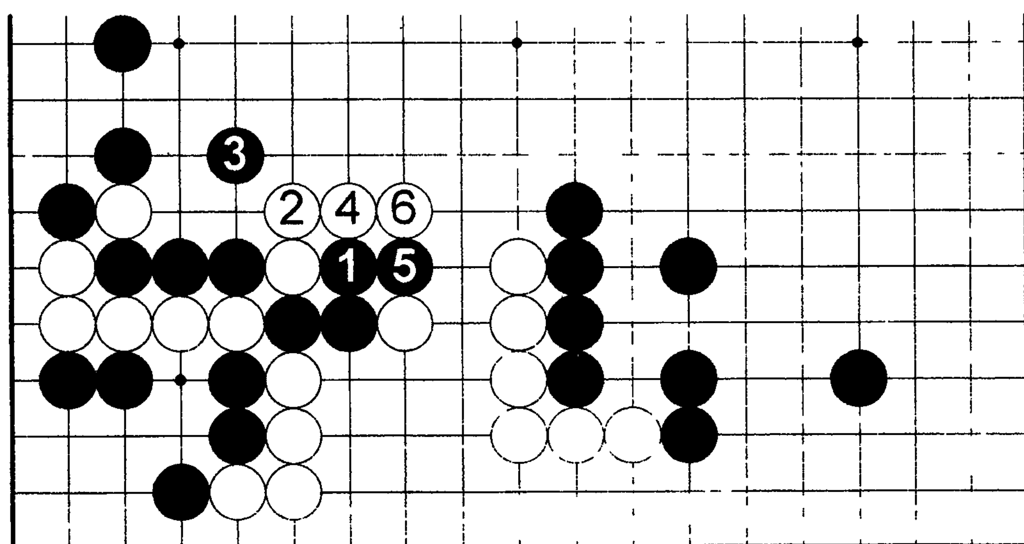
Форма 1.

Вы играете **белыми** камнями. Попробуйте убежать камнями △. Спору нет о том, что сейчас у этих камней дамэ мало. Однако здесь имеется хороший прием поймать черные камни и опередить их на одно дамэ в этой борьбе.

Поясню: белые камни △ не могут самостоятельно выскочить, но могут участвовать в ловле черных камней и тем самым спастись.

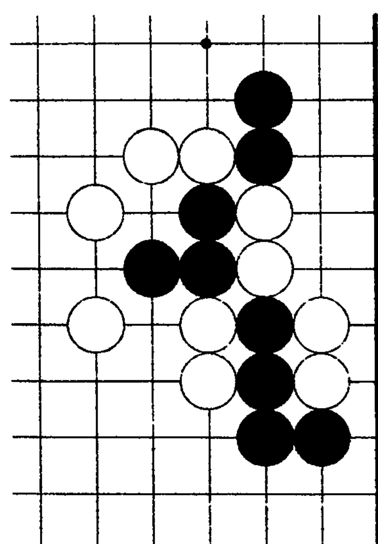


Попытка атаковать ходами б.«a», (ответ ч.«b») и б.«c» бесполезна из-за потери темпа. Но игра б.1, 3 с последующим ударом б.5 – разрезание заслуживает одобрения. Камень ▲ можно взять, и этому способствуют три свободных пункта оккупированных белых камней. На первый взгляд кажется, что ход б.7 – бицукэ (дословно, удар в нос)* абсурден. Но это не так; ход б.7 успевает выбить дамэ у черных камней. Атака ходом в пункт «d» (вместо б.7) бесполезна, т. к. после ответа ч. «7» черные камни получают дополнительные дамэ.

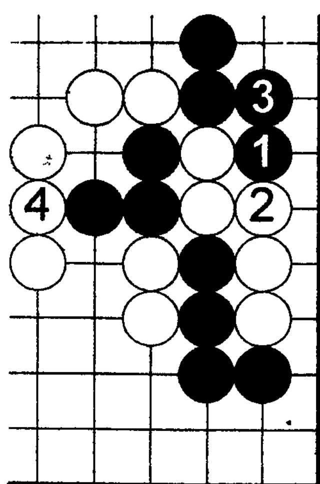


На ход ч.1 белые вытягиваются – б.2 с угрозой взятия трех черных камней на стороне. От хода ч.3 отказаться невозможно. Далее, ходами б.4, 6, погоня успешно продолжается и черным никак не выиграть этот локальный бой.

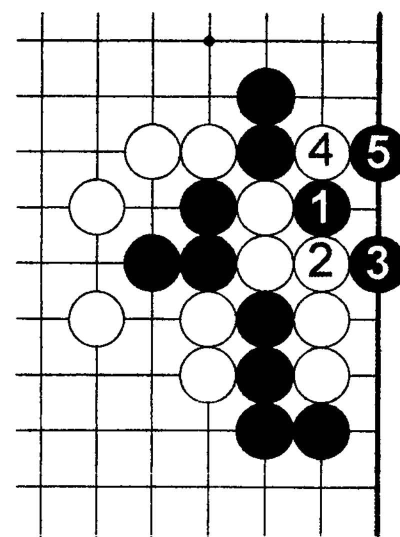
Форма 2.



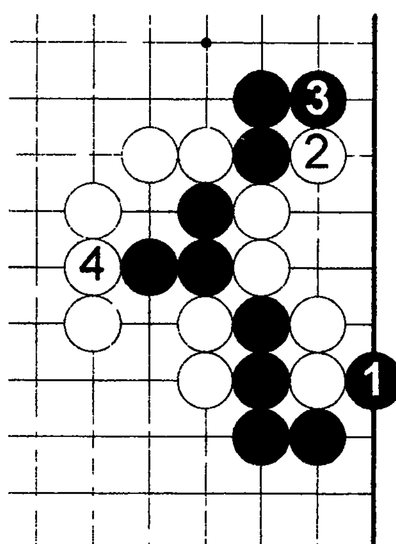
Четыре белых камня на правой стороне и три черных камня в центре находятся в состоянии сэмэай (взаимная атака)*. Ход сейчас **черных**, и выиграет эту борьбу тот, у кого будет больше дамэ. И хотя у черных три дамэ, а белых камней (участвующих в отрезании) два дамэ вся борьба ещё впереди.



Игра ч.1, 3 – ханэцуги – это единственный «способ» безнадежно проиграть сэмэай. Это совершенно ясно.

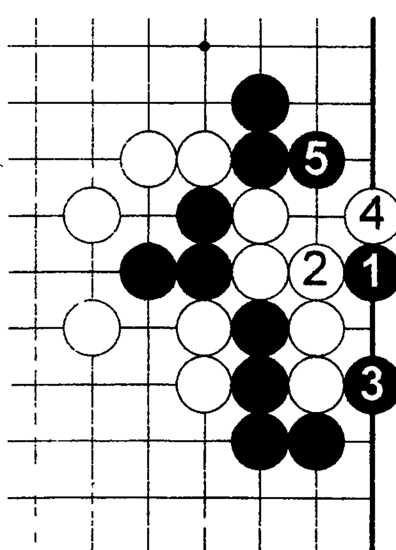


Игра ниданбанэ – ч.1, 3 интересна, но после ответа б.4 у черных остается один шанс для продолжения борьбы. Это – ко-борьба, начинающаяся после хода ч.5. Однако такая ко-борьба – слишком дорогое «удовольствие». Если черные её проиграют, то вместе с ней проиграют и весь угол.



Ханэ с другой стороны – ч.1 также проигрывает сэмэай. Простой ответ б.2 с последующим б.4 дает белым успешно опередить черных на один темп.

Складывается такое впечатление, что черным вообще не выиграть эту борьбу. Однако у них имеется возможность поставить камень в смертельную для белых точку. Это …

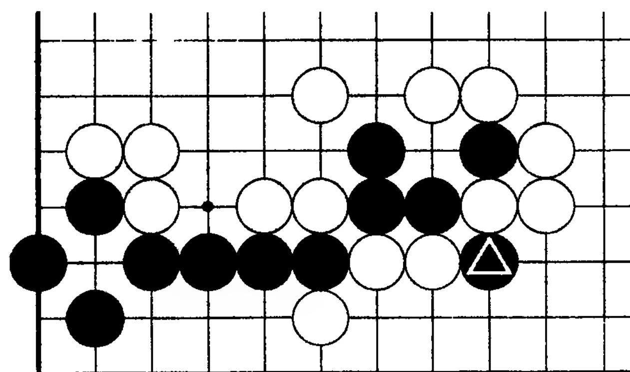


… ч.1 – оки – пункт оживляющий одну сражающуюся сторону и убивающий другую. Запомните этот прием! Он поможет вам не раз освободиться от ненужных расчетов вариантов борьбы.

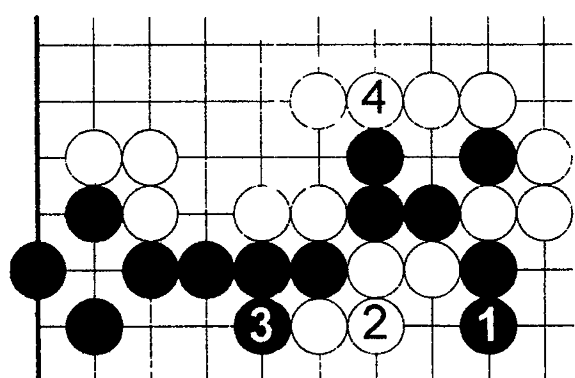
На ход б.2 – цуги идет удар ханэ – ч.3. Здесь надо знать, что в случае хода б.4 лучший ответ – ч.5. После этого, любая попытка белых набрать темпы не получится.

Техника взятия камней.

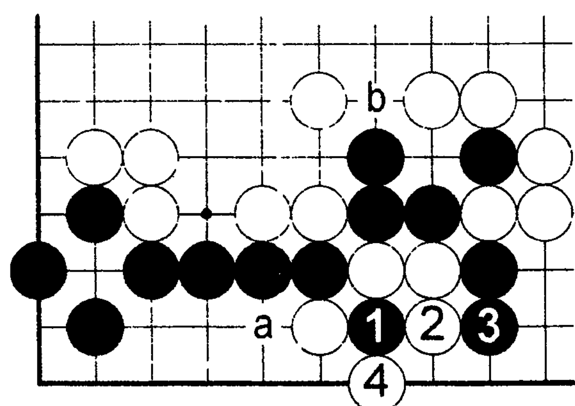
Форма 3.



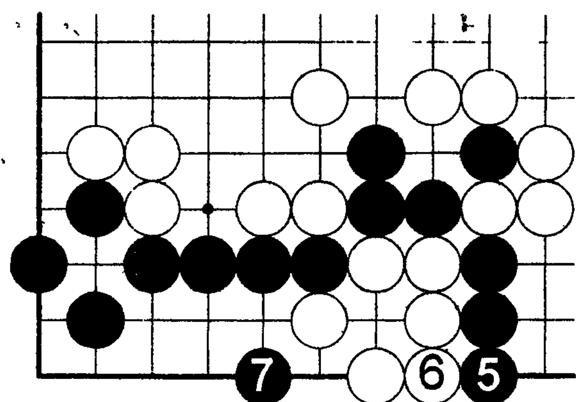
Предлагаемая форма очень похожа на предыдущую. Здесь так же **черным** надо найти важный пункт дающий опережение в борьбе сэмэай. Отличие заключается в том, что камень ▲ очень слаб, поэтому прием, показанный в предыдущем примере не годится.



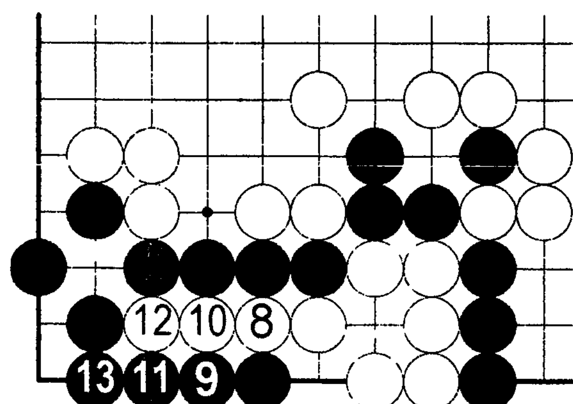
Ч.1 – простое сагари – явная ошибка. Как бы далее черные не атаковали, все равно не могут догнать белых на один темп. Как и во многих задачах, здесь первый ход – самый важный.



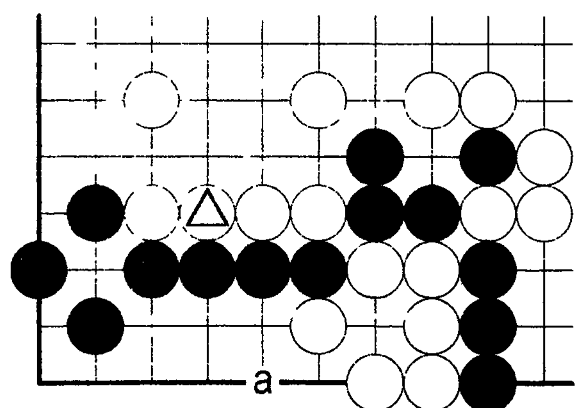
Разрезание ч.1 – так надо побеждать в этом сражении. После этого черным осталось найти ловкое тэсудзи. Игра черных в пункт «a» (после хода б.4) не приведет к успеху – ответ б.«b» опередит черных в сэмэае.



Тэсудзи ч.5 – единственный путь опередить белых в этой борьбе. А ход ч.7 – венец победы. Теперь ничто не может помешать черным. Итак, знайте и помните, что разрезание (ход ч.1 на предыдущей диаграмме) имеет высокий потенциал.



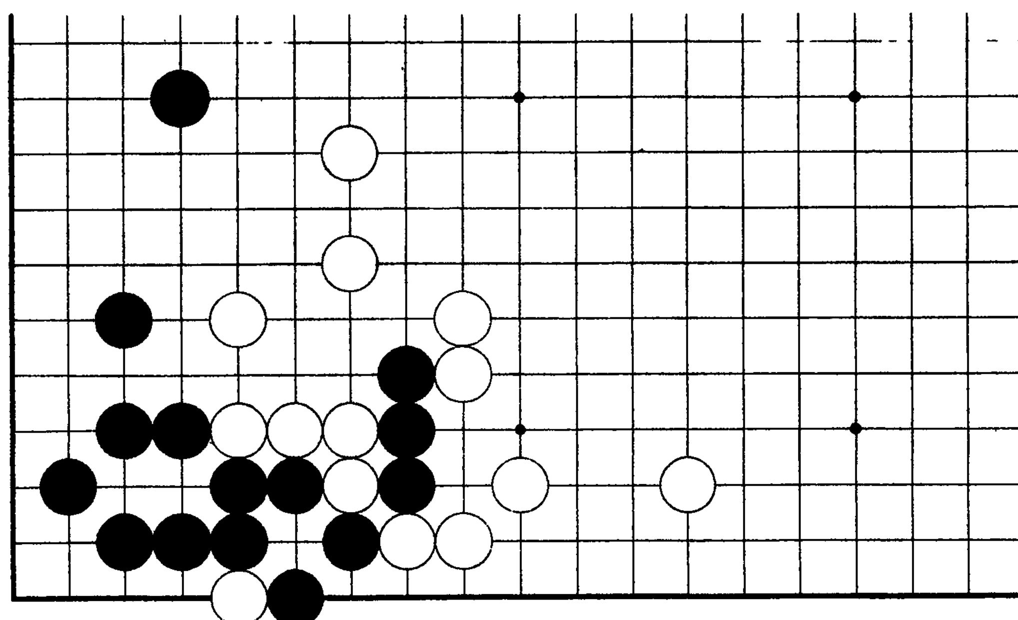
Посмотрите на окончание этой борьбы. Попытка белых выкрутиться ходами б.8 – б.12 бесполезна, после соединения – ч.13 все готово для победы. Однако в этой победе немаловажную роль сыграл незаметный воин по имени дамэ. Посмотрите на следующую диаграмму.



Победа черных в этой задаче была бы, конечно, невозможна, если бы у атакующих черных камней отсутствовало одно дамэ. Например, в этой форме пусть у белых стоит камень △. Тогда атака черных ходом в пункт «а» бесполезна, да и вообще черным не выиграть весь сэмэай. Сравните эту форму с предыдущей диаграммой – после хода б.12 черным пришлось бы защищаться, а не атаковать.

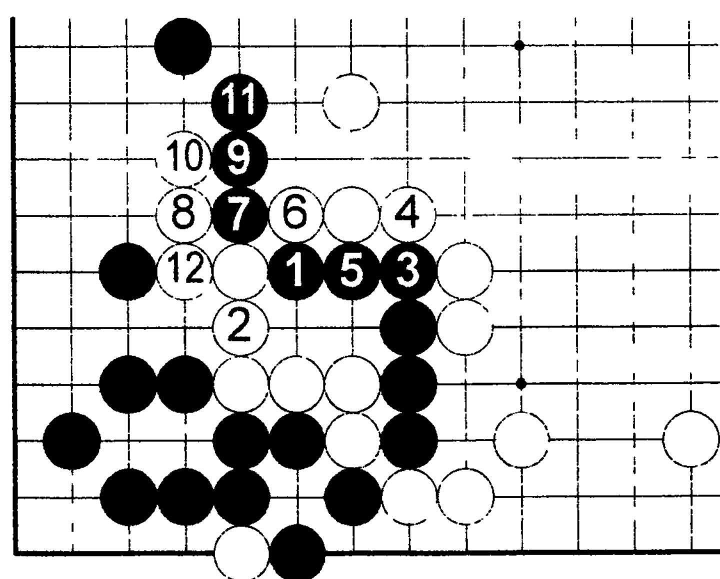
Техника взятия камней.

Форма 4.

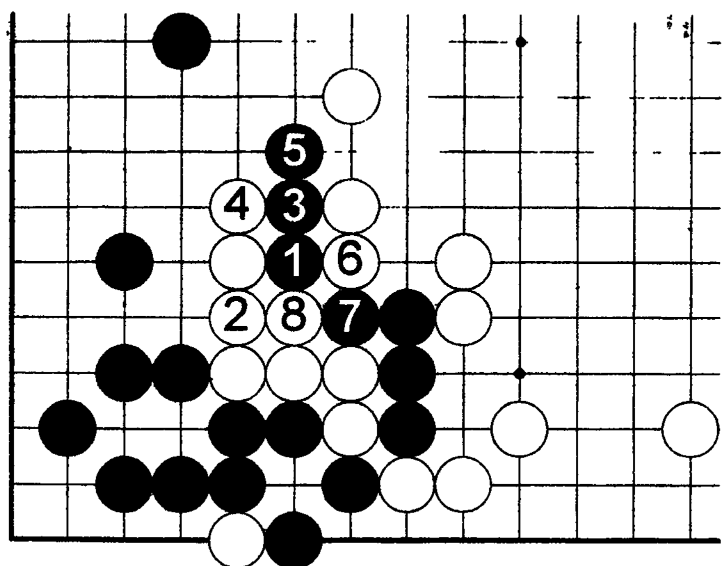


Три черных камня охвачены белыми настолько прочно, что для многих игроков и в голову не может прийти мысль об их спасении. Однако, благодаря возможности **черных** выбить у белых дамэ, можно успешно заняться освобождением «трешки» из-под ареста. Не малую роль здесь сыграет сильная форма черных на левой стороне.

В принципе, задача не так сложна, как кажется с первого взгляда.

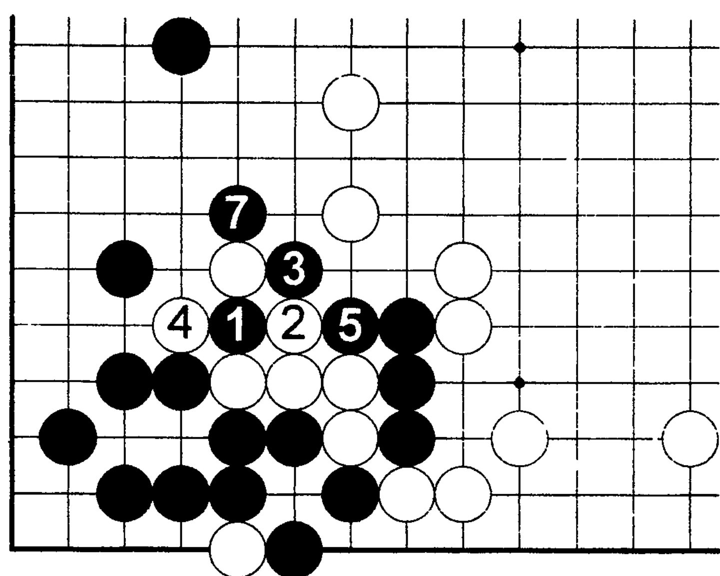


Ход ч.1 – цукэ – прекрасное тэсудзи. Однако после жестокой схватки б.2 – б.12 выясняется, что черные допустили промах в этой борьбе. Тэсудзи не было подготовлено к удару – главная причина провала черных.



Не помогает спасению камней и нобидаси ч.3, т. к. снова тэсудзи ч.1 было не подготовлено. Простое осаэ б.4 с последующим разрезанием б.6, 8 не позволяет черным спастись.

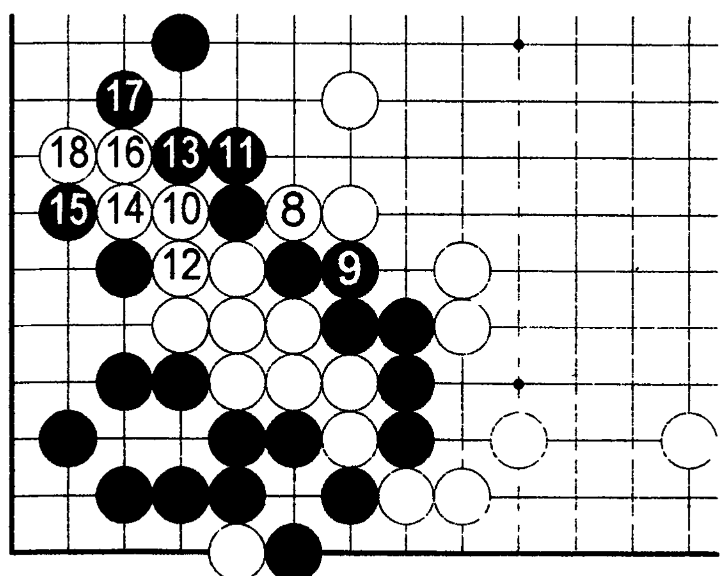
Каким же ходом надо подготовить это ловкое тэсудзи ч.1?



Б.6 – соединение (1)

Ч.1 – ханэкоми – только так надо начинать путь к спасению. Для успешного нахождения этого хода необходимо четко представлять себе работу тэсудзи ч.3. Разумеется, умение анализировать этот технический удар появляется после определенного навыка в счете.

Легко видно, что у белых остался только один ход – б.2. Вот теперь вступает в силу ловкое тэсудзи ч.3 с последующим ударом ч.5. Ход ч.7 – ханэдаси организует погоню за белыми камнями, но и далее черным необходима внимательность.



Разрезание б.8 с последующим бегством – б.10 – единственный способ продолжить сражение. Теперь настала очередь черных доказать обоснованность их атакующих действий. Ходы ч.13, 15, 17 – настойчивое сдерживание бегства белых. Но главное – не позволить белым нарастить темпов больше двух (у спасающихся черных камней сейчас – три дамэ). Поэтому ...

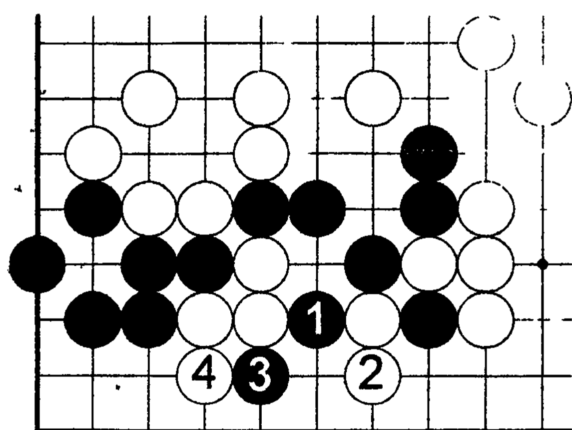
Цукэ – ч.19 – единственный и победный ход. Посмотрите на получившуюся форму. Вы узнали её? Перелистайте несколько страниц назад и посмотрите пример с дамэдзумари тэсудзи.

И в этой задаче всё свелось к завершающему удару ч.25. Далее, если белые ставят камень в пункт «a», то черные – незамедлительно – «b». Итак, ход ч.25 – венец победы. Если вы знаете этот ход, то решение всей задачи отыскивается легко.

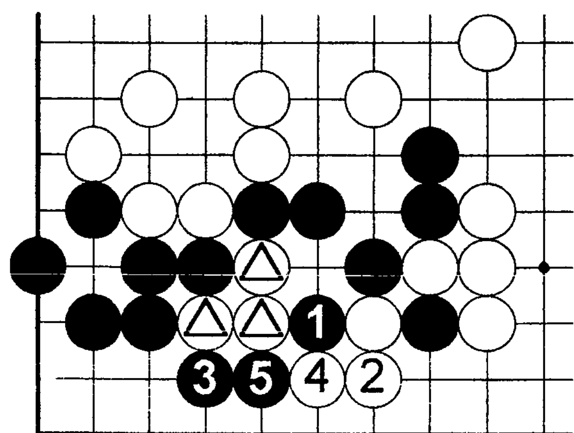
Форма 5.

Белые окружили пять черных камней. Задача черных – спасти их. И эта задача очень похожа на предыдущие. Главное – хорошо видеть возможность черных держать белых на ограниченном количестве свободных темпов – дамэ.

Однако в этой задаче приходится учитывать состояние черных камней в углу, и это ещё раз доказывает важность присутствия свободных темпов.

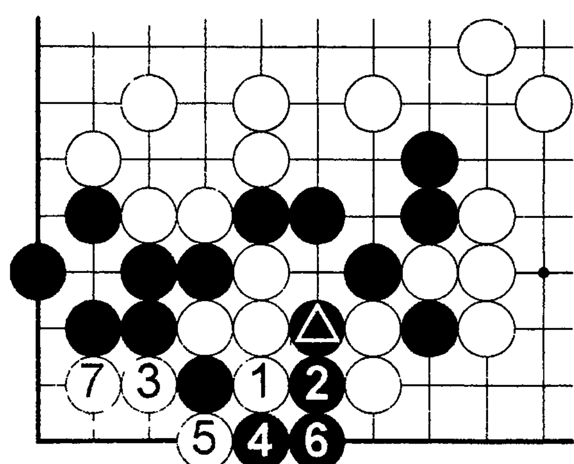


Ч.1 – атэ. Этот ход очевиден и, действительно, с него и надо начинать весь бой. Однако следующий ход ч.3 – проблематичен. После ответа б.3 становится совершенно ясно, что черные ошиблись.

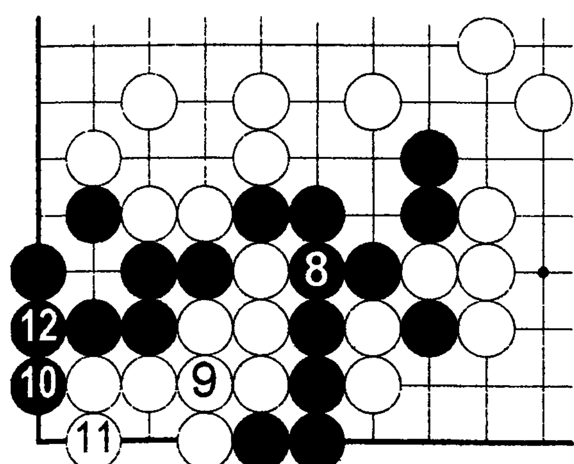


Игра ч.3 - ханэ от угла – вот решение задачи. Если далее белые ставят б.4, то ход ч.5 – победный – прием уттэгаэси срабатывает безукоризненно.

Итак, игра ч.1, 3 ловит камни △ легко, если белые ставят б.4. Однако …



Белые не нападают на камень ▲, а продолжают борьбу ходом б.1 – осаэ. Теперь необходимо черным доказать обоснованность вступления в схватку. Ч.2 – продолжение давления на главные камни белых. Б.3 – отчаянный шаг белых, но помочь он уже не может. После ходов ч.4, 6 в силу вступает закон дамэдзумари.

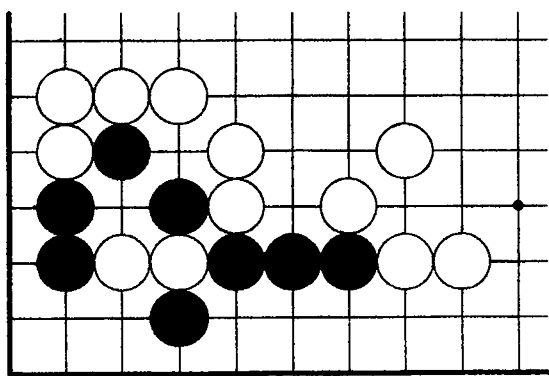


Сначала надо выбить темп у белых камней – ч.8. Затем продолжить выбивание темпа ходом ч.10. А далее в силу вступает присутствие дамэ у черных камней в углу – ход ч.12 позволяет не упустить пойманные белые камни.

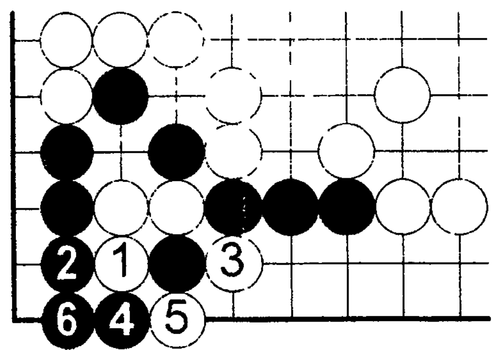
Итак ход ханэ – ч.3 от угла, показанный на второй диаграмме (на этой странице) оказался победным.

Техника взятия камней.

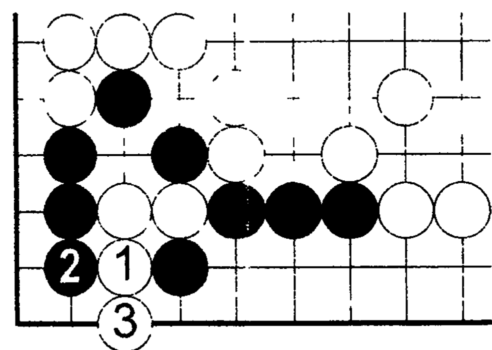
Форма 6.



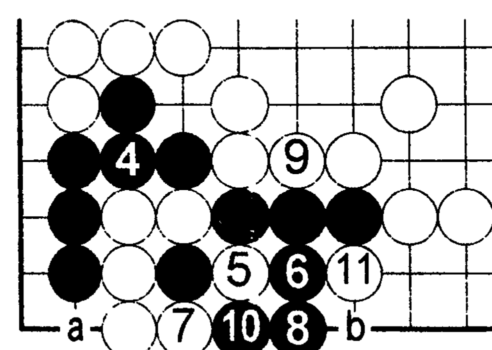
Два белых камня находятся в сложной ситуации дамэдзумари. Однако и черные камни не могут легко захватить оторванных воинов белых – количество дамэ у черных только с виду много. Сейчас ход **белых**, помогите им выкрутиться из этой сложной ситуации.



Ходами б.1, 3 белые пытаются торопливо набрать темпы, но это – ошибка. Черные легко побеждают – ч.4, 6 и не позволяют белым выкрутиться. Вы, наверно, догадались, как играть белым? Следующая диаграмма подтвердит вашу идею, не так ли.



У белых имеется сильный ход б.3 – сагари, обеспечивающий условие накопления дамэ. Только слепой не увидит этот ход. Никогда не забывайте о приеме сагари в подобных формах. Такое «вытягивание» (сагари – вытягивание вниз)* камней нередко становится спасительным.



Черным ничего не остается кроме хода ч.4 – атэ. А путь ч.6 с выходом на ко-борьбу ходами ч.8, 10 – единственно верный.

Если вместо хода ч.8 играть знакомым для вас приемом – «а», то последует удар оки в пункте «b», после которого черные будут полностью разгромлены.

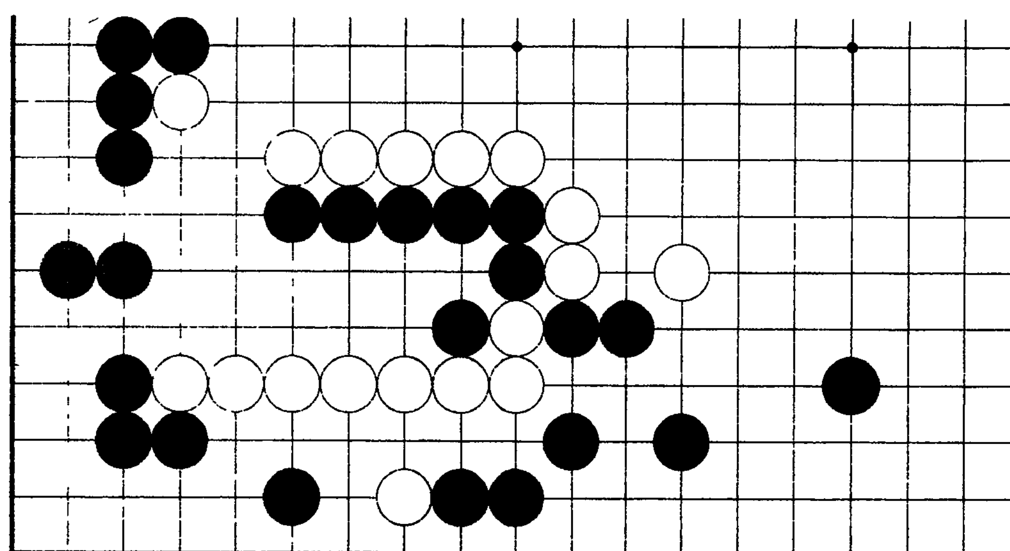
3. Техника кисикайсэй.

(кисикайсэй – воскрешение из мертвых)*

Проблемы спасения камней, показанные на предыдущих десяти страницах, думаю, были интересны для вас. Независимо от уровня сложности задач и мастерства читателей, все они могли оказаться полезными в той или иной степени.

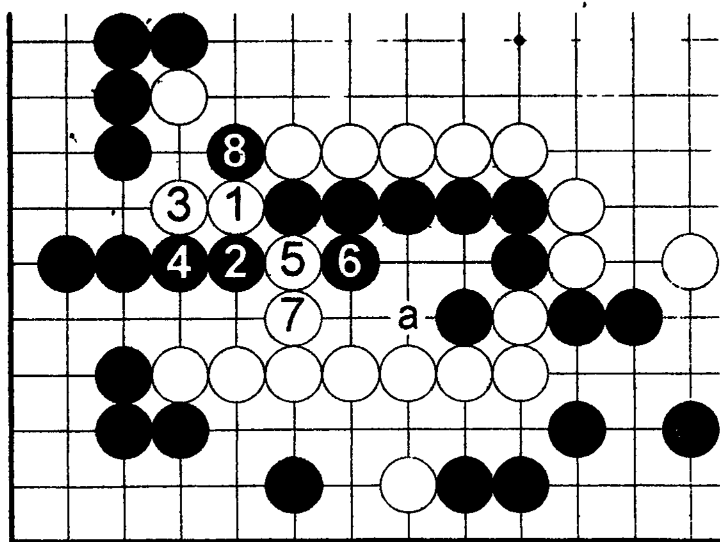
Однако в игре существуют ситуации намного сложнее и интереснее. Например, в момент атаки нападающему приходится неожиданно переходить в защиту. Такое случается нередко и называется это – контратака. Контратака – это самое захватывающее событие в игре и для играющих, и для зрителей. Неожиданный и резкий поворот в событиях всегда будоражил сердца людей, и я не могу не рассказать о некоторых интересных примерах техники оживления гибнущих камней (кисикайсэй)*.

Форма 1.



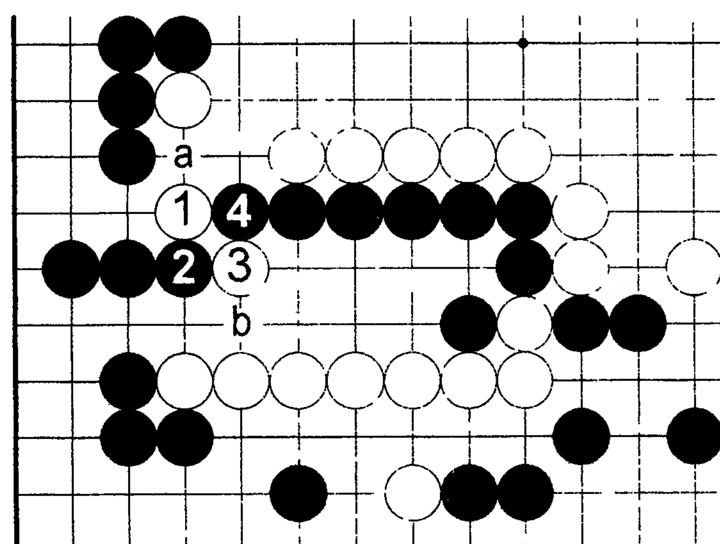
На нижней стороне большая группа белых камней отрезана и не имеет глазной формы. Черные успешно провели бой и кажется, что судьба пленника решена. Однако ...

Некоторые игроки, проведя красивую атаку и посчитав дело законченным, успокаиваются и переводят игру в другое место доски. Но как раз в этот момент и возникает нередко кисикайсэй. Сейчас ход **белых**. Проведите ловкий прием и плените черные камни, стоящие в центре.

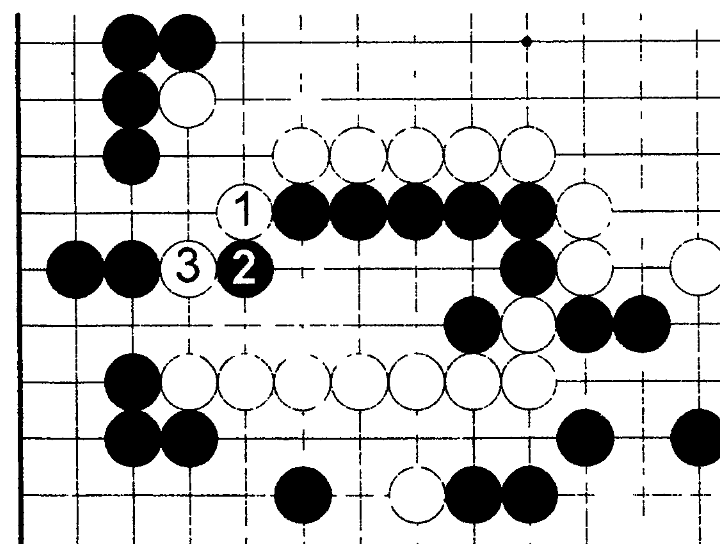


Атака ходами б.1, 3 – ханэноби с последующим разрезанием – б.5 легко разрушается – ч.6, 8. Белые, конечно, могут ходом в пункт «а» построить один глаз, но второго глаза им не получить никак.

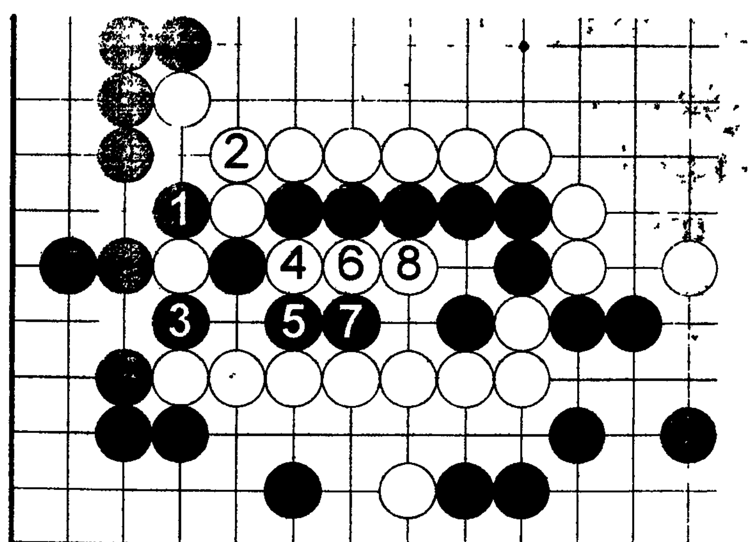
Конечно, если черные вместо хода ч.6 играют в пункт «7», то белые, вытягиваясь в пункт «6», в конечном итоге поймают черные камни в центре и освободятся из плена.



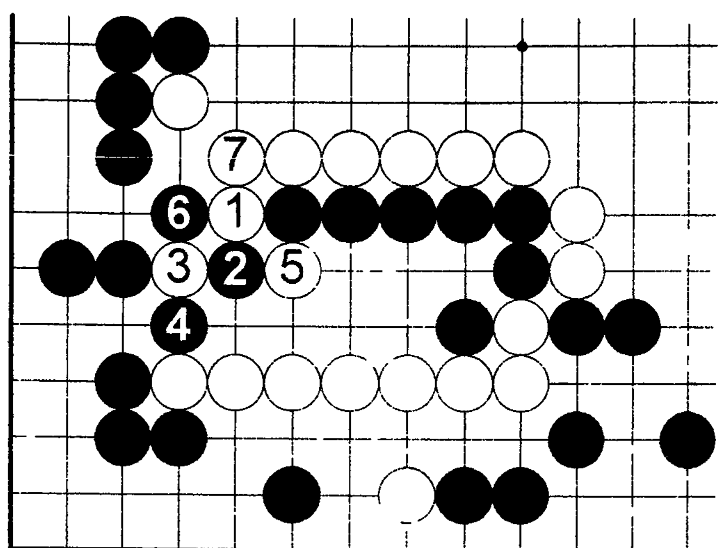
Путь б.1 с последующим ханэдаси – б.3 также не приводит к спасению белых камней. Этот путь вообще не похож на контратаку. После ответа ч.4 черные получают пункты миаи «а» и «b» и легко выкручиваются из создавшейся ситуации.



Б.1, 3 – ниданбанэ – «живая вода». Стремительное движение спасателей неудержимо! Черные камни в центре внезапно превратились в беспомощный отряд, оторванный от основных сил. А белые камни внизу теперь выглядят грозно и готовы выплеснуть на противника весь запас своей энергии.



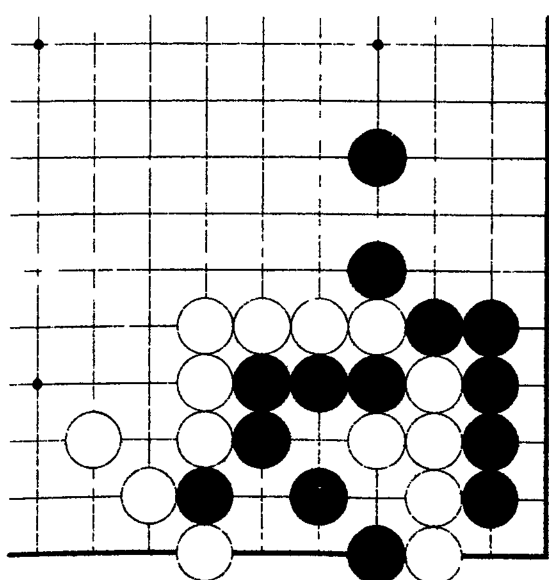
Ч.1 рёатари (двойное атари)* – наиболее активный ответ. Но после форсированного б.2, 4 сомнений нет, что черные камни попали в западню. А если черные отправятся на охоту за камнем «4» – ч.5, то неотвратимо попадут в дамэдзумари после спокойного движения белых – б.6, 8. Короче, шести черным камням уже не спастись.



Против ходов б.1, 3 у черных имеется другой ответ – ч.4. Но и в этом случае всё сводится к предыдущему варианту после ходов б.5, 7.

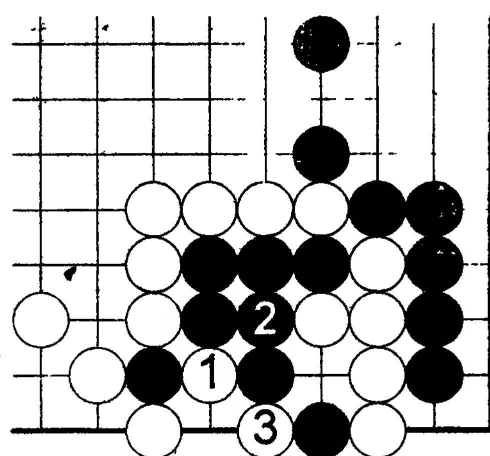
Итак, запомните принцип киси-кайсэй– активное давление и смелое движение с точным расчетом. Но немаловажно и вовремя начать оживление.

Форма 2.

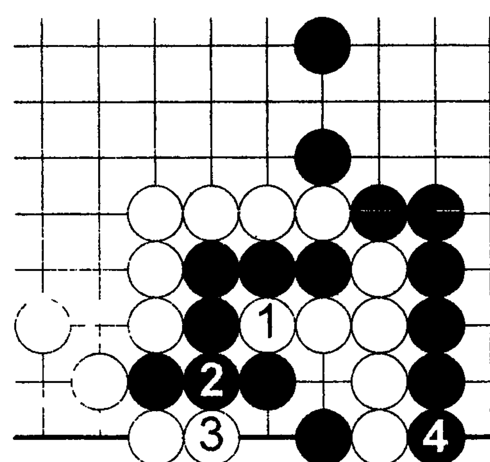


На диаграмме представлена ситуация сэмэай (встречная атака)*. **Белым** представилась возможность начать атаку первыми. И снова вступает в действие принцип свободных темпов (дамэдзумари). Идея встречной атаки и в этом примере хорошо просматривается. Стоит белым начать лениво вынимать меч из ножен – ответный удар не задержится.

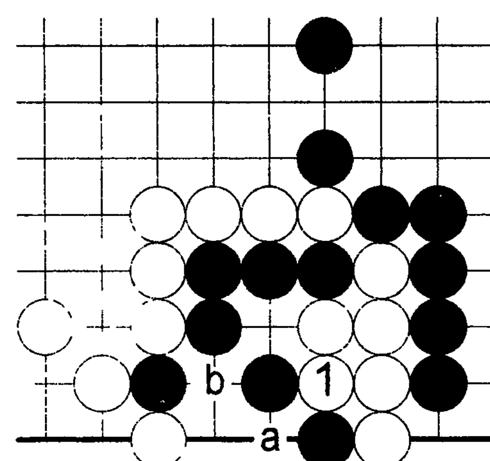
Техника взятия камней.



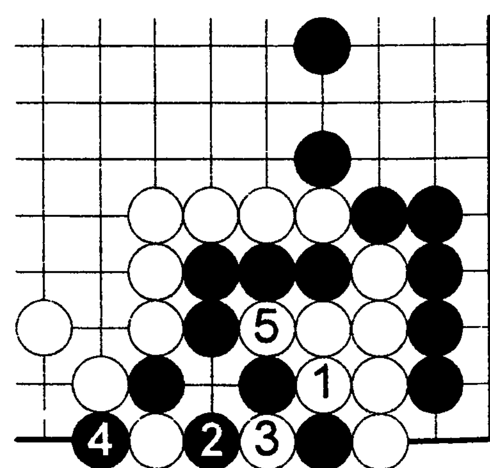
После взятия камня – б.1 и постановки хорикоми – б.3 получилась ситуация «ко». Этот вариант борьбы видится легко, но выглядит лениво. Белые вынуждены искать ко-угрозу, что совсем не выгодно им. Тем более, у белых имеется другой путь, способный продемонстрировать возможности атакованных камней.



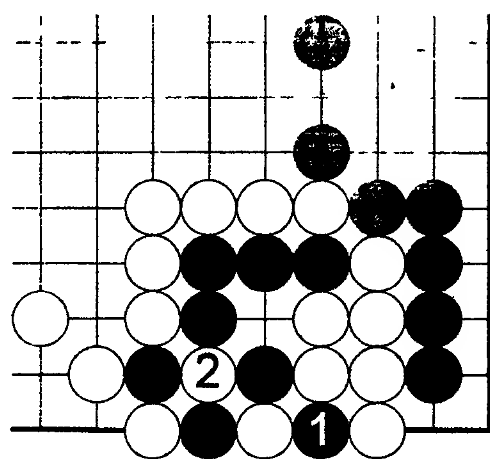
Совершенно неловко выглядит и другая атака – б.1, 3. Черные побеждают здесь легко и быстро – ч.4.



В этом положении кисикайсэй белым хорошо играть не тривиально – б.1! Удивительно, но факт – белые сами себе выбивают темп да ещё получают глупую форму (гукэй)*. Но посмотрите. Совершенно ясно, что черные не могут соединиться в пункте «a» – мгновенно последует смертельный удар в пункт «b». Что делать черным?

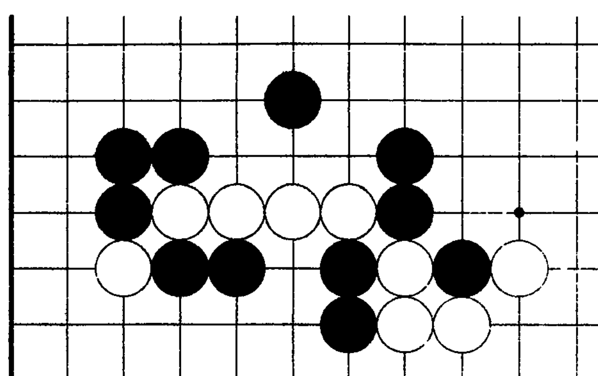


Ответ ч.2 – самый сильный. Но далее выясняется, что игра б.1 и б.3 успешно подготовила удар б.5 с неизбежной ловушкой под названием «оиотоси» (эта ловушка имеет ту же основу дамэдзумари)*.

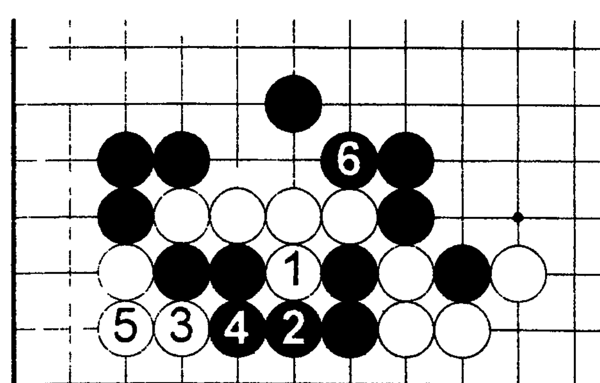


Черные, конечно, могут отказаться от хода ч.4 (на предыдущей диаграмме) и нанести ко-угрозу с последующим взятием ко – ч.1. Однако у белых имеется вторая ко-борьба – б.2. А вам известно, что двойное ко не проигрывает. В итоге, «волшебная вода» пролилась на камни белых и оживила их.

Форма 3.

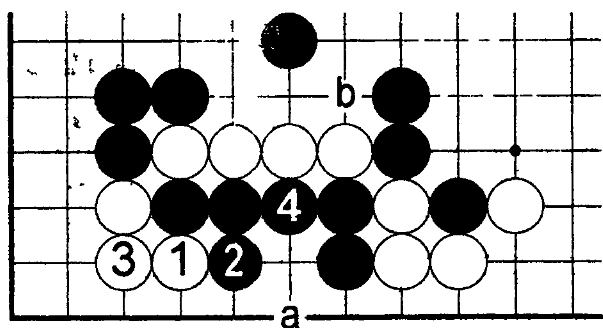


Четыре **белых** камня находятся в тяжелом состоянии. Однако здесь можно применить технику кисикайсэй. И снова, освобождение от смерти лучше всего искать через оживляющие приемы дамэдзумари.

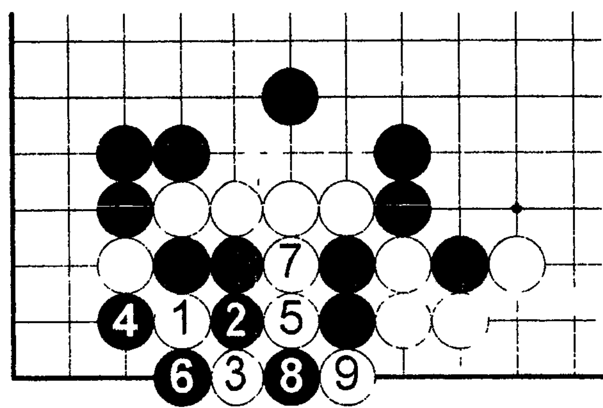


Б.1 – вылезание – абсолютная ошибка. После давления – б.3, 5 черные успешно завершают уничтожение белых камней – ч.6. Совершенно ясно, что первый ход белых должен быть другой.

Техника взятия камней.



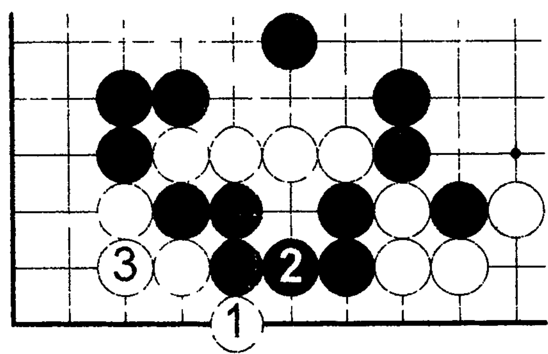
Если выполнить сразу ханэцуги – б.1, 3, то после ответа ч.4 снова ничего не получается. На следующий ход белых в пункт «a» черные немедленно ставят камень в пункт «b» и все кончено.



Трудный путь оживления камней кажется таковым только с первого взгляда. Ниданбанэ – б.1, 3 – прекрасный способ кисикайсэй. И хотя белым грозит двойное атари, путь к спасению открыт.

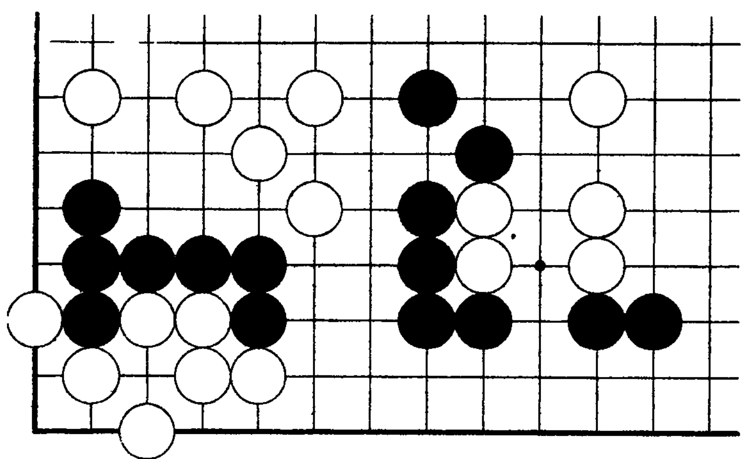
Не взирая на грозный ход ч.4, белые стремительно бегут к спасительному дамэдзумари – б.5, 7. И захватив в плен два черных камня – б.9, освобождаются из плена.

Настоятельно рекомендую запомнить популярный прием ниданбанэ (б.1, 3), т. к. именно он очень часто применяется в ситуациях кисикайсэй.



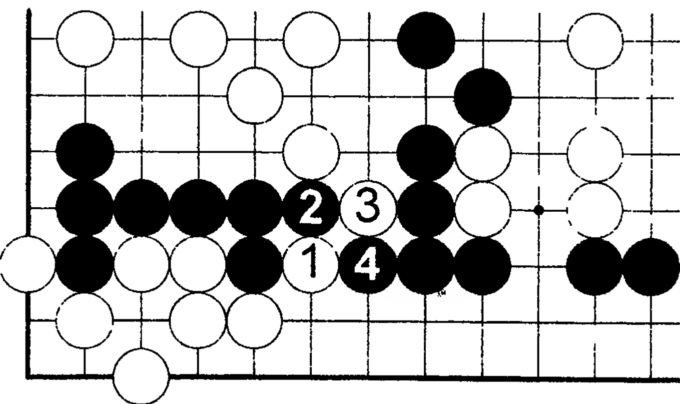
Против сильного приема ниданбанэ черные могут хитро соединиться – ч.2. Тогда простое цуги – б.3 – это лучшая откровенность на хитрость противника.

Форма 4.

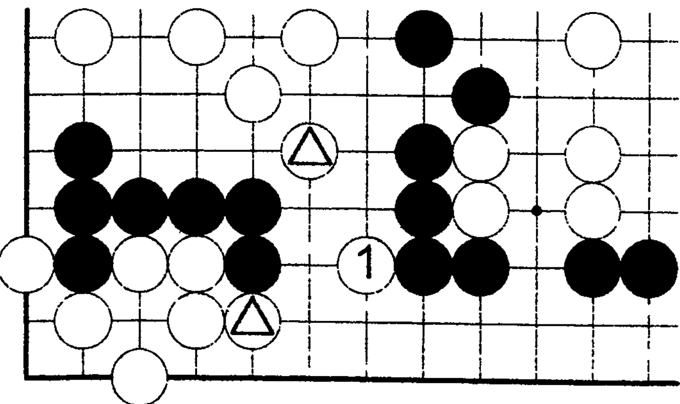


Следующая ситуация кисикайсэй – посложнее.

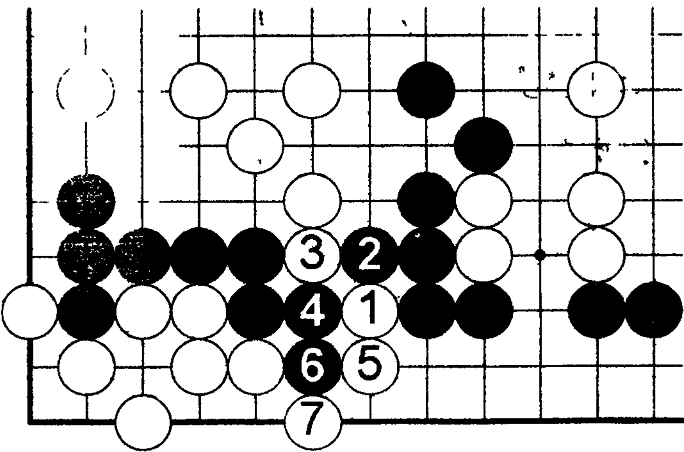
Перед **белыми** ставится задача соединить камни стоящие наверху слева (они не имеют глазной базы) с угловыми камнями. Короче, необходимо перекрыть черные камни и уничтожить их. Для выполнения этой задачи в первую очередь надо найти пункт связи белых камней. Поиск лучшего пункта – интересное занятие.



Ход б.1 – ханэ – легко просчитывается и после ответа ч.2, 4 признается ошибкой. Прямой путь отрезания здесь не годится. Белые плохо воспользовались своей крепкой формой в углу.

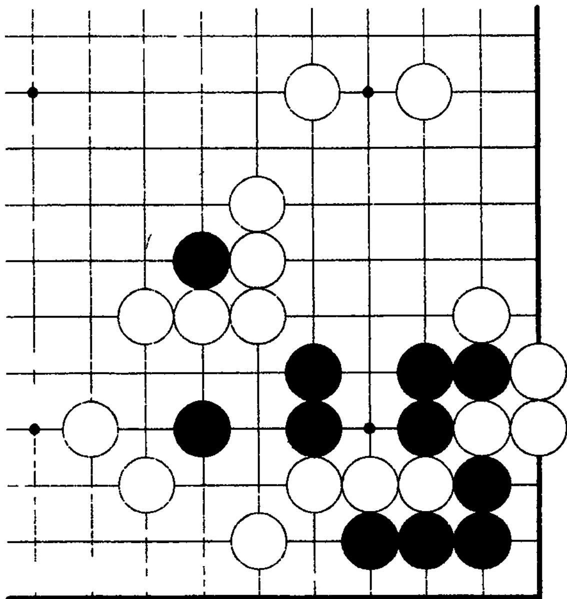


Ход б.1 – цукэ – отличный пункт связи. Посмотрите, этот камень имеет форму кэйма с обеими камнями △. Этот ход так и называется кэймасудзи (ловкое кэйма)*.



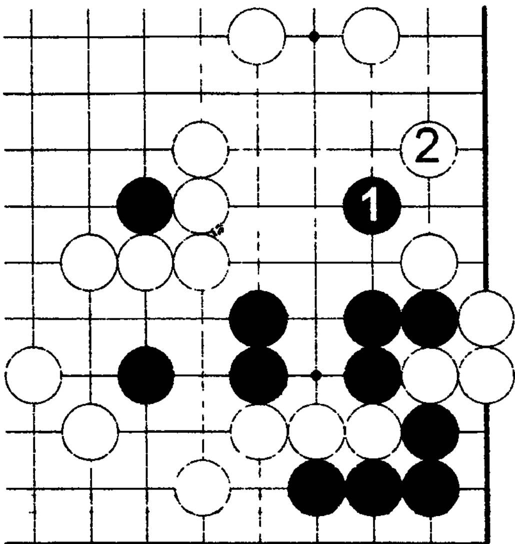
Против хода б.1 у черных самое сильное – ч.2, 4. Однако белые, имея чудесный камень (б.1), легко разрезают камни противника – б.3, 5. Вот теперь сильная («живая»)* форма белых в углу, выглядит как старший брат помогающий слабому младшему. Жестокий дракон (а форма пойманных черных камней так внешне и выглядит) повержен общими усилиями смелых братьев.

Форма 5.



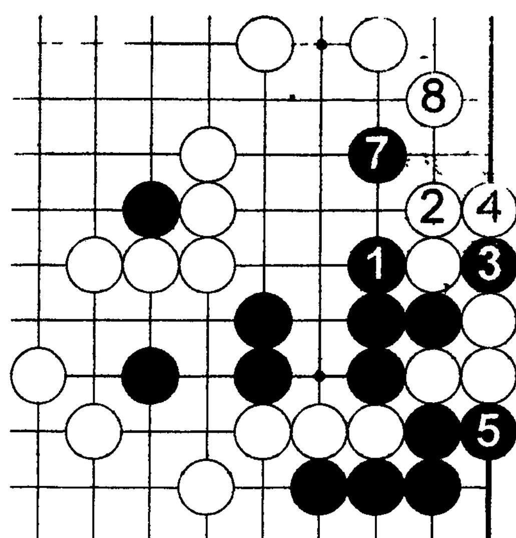
Черные камни в углу, конечно, могут выжить. Однако шесть камней в це́нтре находятся на грани гибели. Чтобы спасти их **черным** необходимо найти способ захвата белых камней на правой стороне.

Итак, у черных имеется возможность оживить свои камни.



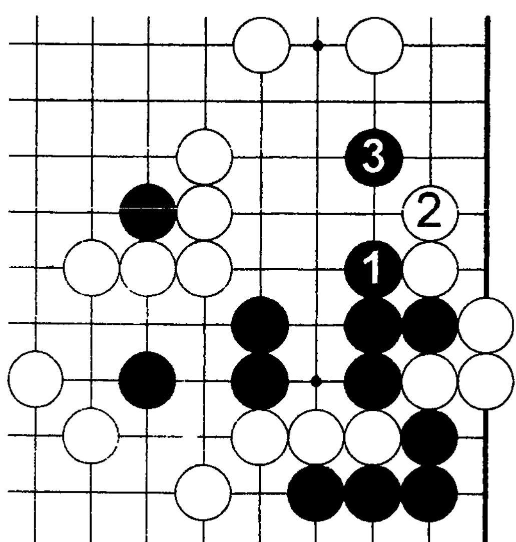
На ход ч.1 – тоби белые смело ставят б.2 и тем самым доказывают ошибочный выбор черных. В этой ситуации лучший ход черных – совсем другой.

Глава 6.



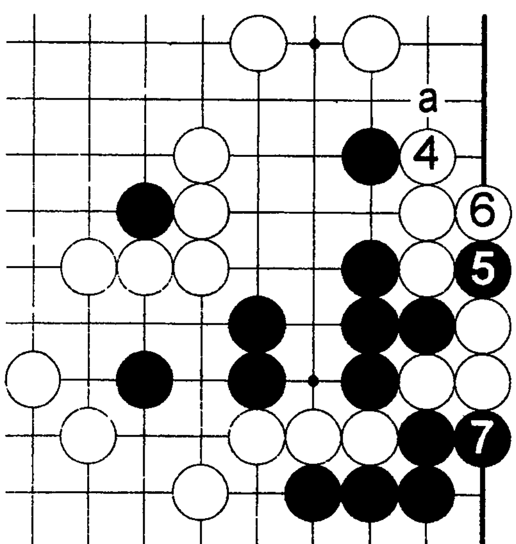
Путь осаэ – ч.1 хорош, но далее – ч.3, 5 – снова ошибка. Белые легко выскакивают – б.8, пользуясь нетерпеливостью черных.

б.6 – соединение (3)

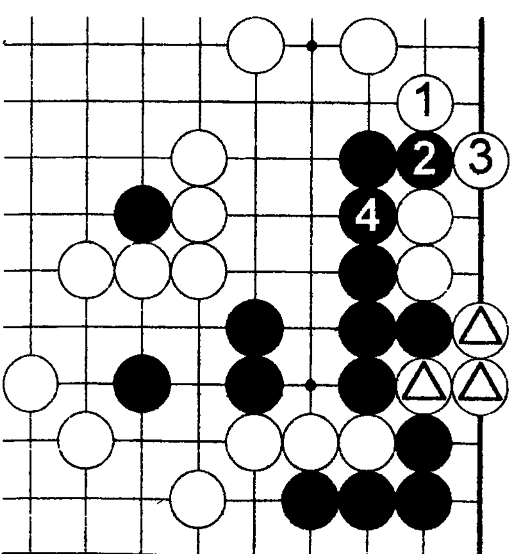


Способ кисикайсэй у черных очень простой. После хорошего осаэ – ч.1 необходимо лишь сразу поставить какэ – ч.3. В этой задаче последовательность ходов очень важна.

Итак, знайте, что в любом техническом приеме необходимо учитывать последовательность ходов.



Если далее белые ползут – б.4, то лишь именно сейчас и надо поставить камни белых в позицию дамэдзумари (выбить дамэ) – ч.5, 7. Белые не могут теперь следующим ходом соединять три камня в пункте «5», т. к. последует неотвратимое осаэ ч.«а».

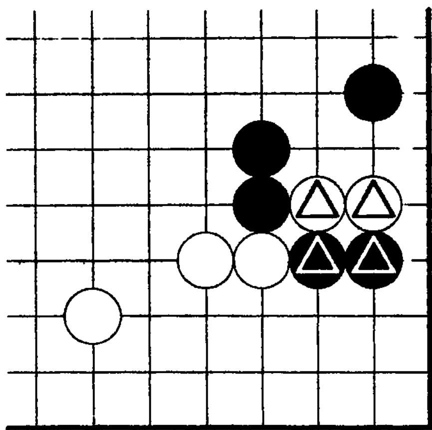


Если белые совершат прыжок – б.1, тогда черные совершенно спокойно создают в форме белых несколько слабых соединительных пунктов – ч.2, 4. Тем самым они приготовили ловкий прием оиотоси, а белым ничего не остается, как расстаться с камнями △.

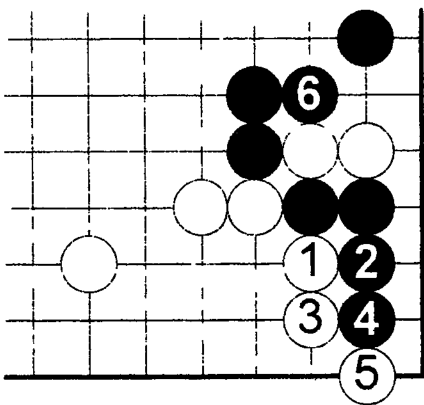
Итак, запомните хороший прием ч.1, 3, который показан на второй диаграмме (на этой странице).

Техника взятия камней.

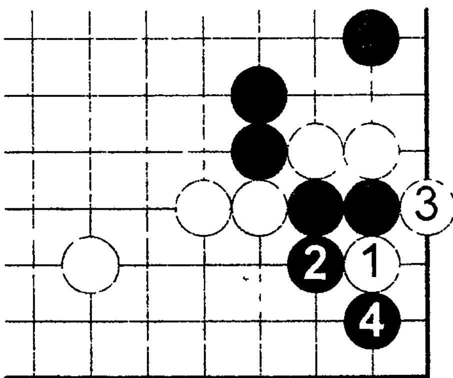
Форма 6.



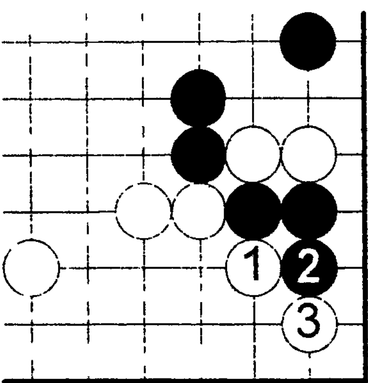
Между камнями ▲ и △ образовался сэмэай. Сейчас ход **белых** и им необходимо пресечь развитие черной формы в углу. Совершите стремительный налет на черные камни и освободите из плена два камня △.



Внешне ход б.1 – не плох. Однако далее после хода ч.6 выясняется, что сэмэай белыми проигран.

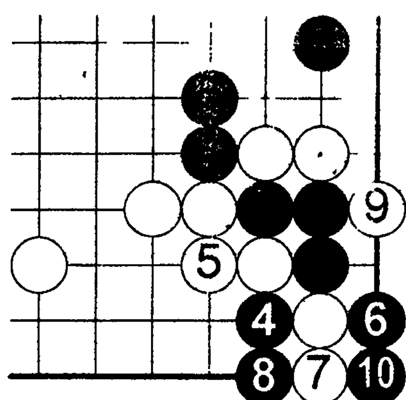


Ход хасамицукэ – б.1 – это другая ошибка белых. Простое ч.2, 4 создает черным устойчивое положение в углу.

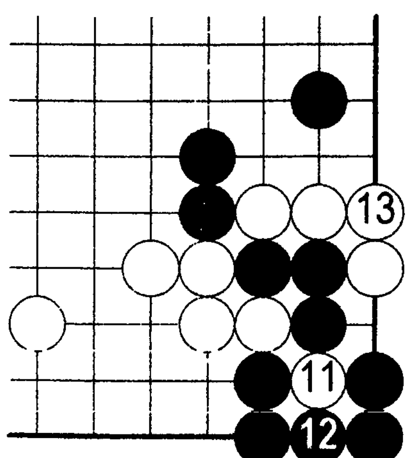


Против магари ч.2 белым необходимо атаковать упорно – б.3. Как видите, снова в силу вступает стремительное ниданбанэ. Для того, чтобы выигрывать в плотной борьбе, надо упорно сокращать свободные пункты у камней неприятеля, не взирая на встречные удары.

Техника кисикайсэй – это борьба со смертью, и выживает тот, кто любит жизнь. Путь оживления не бывает легким и без боли, поэтому этот путь надо проходить с крепко стиснутыми зубами.

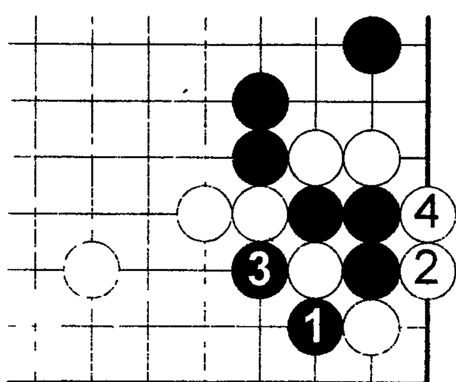


Ходами ч.4, 6 черные пытаются набрать темпы. Но белые для выживания главных камней приносят в жертву свои два камня - б.7. Это – прекрасное сутэиси тэсудзи (ловкая жертва)*.

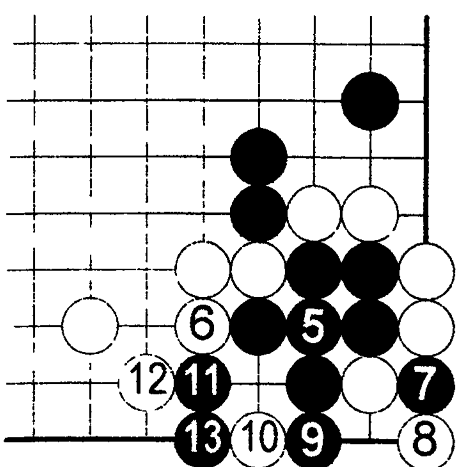


И, наконец, белые ставят победный ловкий ход б.11 – хорикоми и, соединившись – б.13, уверенно опережают черных на один темп.

При анализе различных атакующих вариантов постарайтесь не забывать о незаметном ходе типа б.13. Наблюдая за некоторыми любителями, я видел в их игре робость, и частенько причиной не смелой игры являлось именно не видение в расчетах незаметного хода. В большом количестве комбинаций часто существуют «странные» ходы. Но нередко, как раз они и дают победу в борьбе.



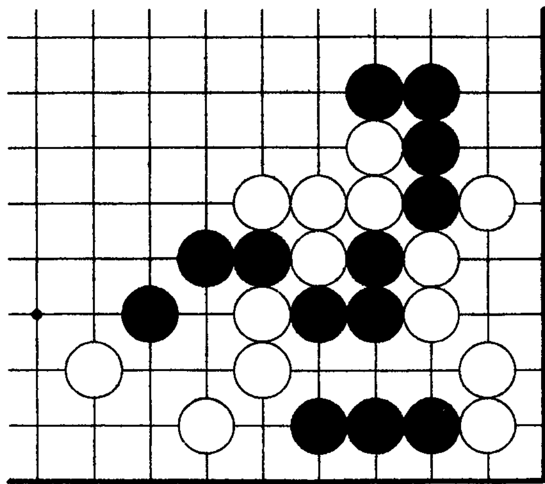
На разрезание ч.1 белые решают провести другую популярную комбинацию – б.2, 4. И хотя этот прием ловкий, но в данной обстановке он не работает. Посмотрите далее причину провала этого ловкого пути.



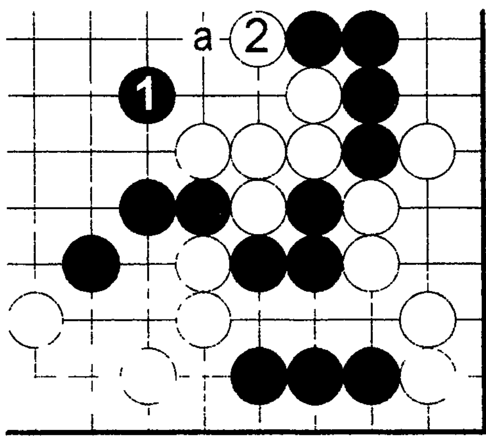
Давление на черные камни – б.6 к ходу ч.13 завершается провалом. В процессе борьбы черные выполнили важный ход ч.7. Сэмэай белыми проигран, т. к. в их угловой форме нет глаза. А набрать свободных дамэ камни белых никак не могут. Комбинация красива, но ... Как изящные сёдзи (бумажная дверь в японском доме)* не подходят гаражу, так и гэта (японская деревянная обувь)* не удобна на балу.

Техника взятия камней.

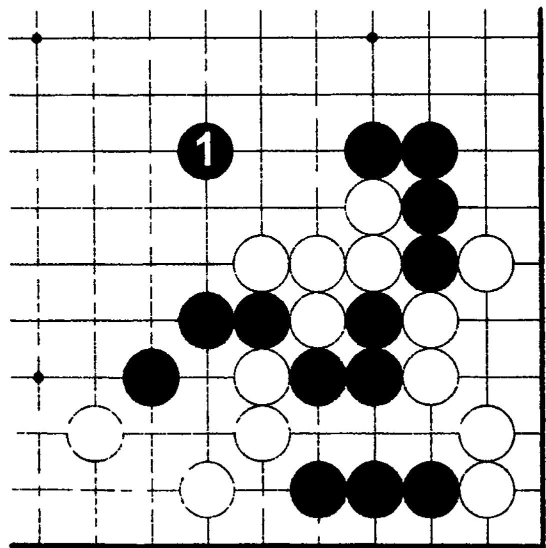
Форма 7.



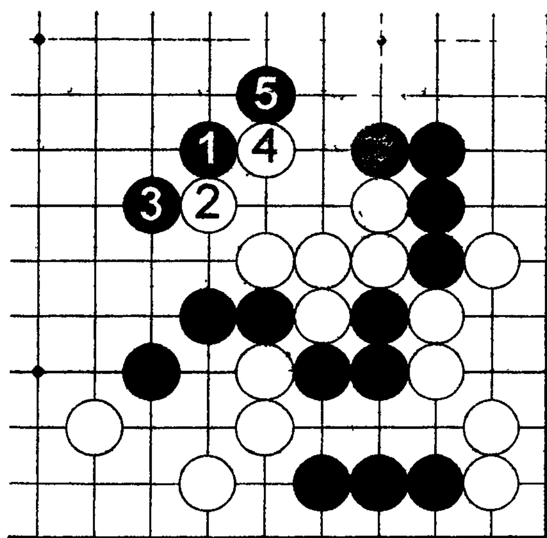
Давайте поможем **черным** в сложившейся для них сложной обстановке. Главная мишень – пять белых камней в центре. Этот пример взятия камней – хороший финал для данной главы.



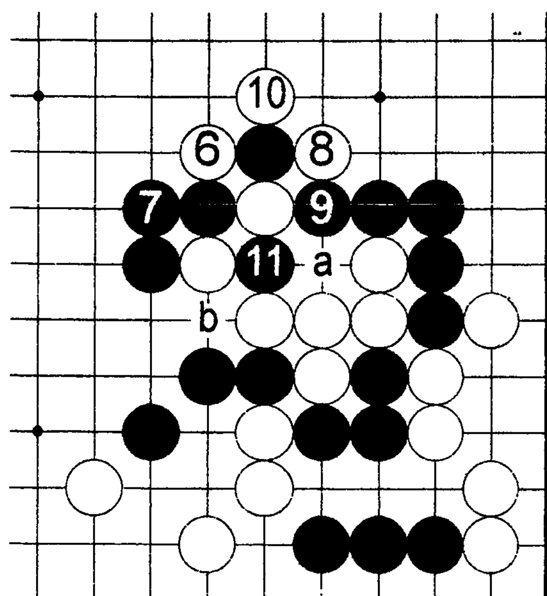
После простого хода б.2 выясняется, что ход какэ – ч.1 – ошибка. Не лучшим способом закрыть белые камни является и какэ в пункте «а»; ответ – косуми в пункт «1» легко вытягивает белые камни на свободу. Но у черных есть другой удар …



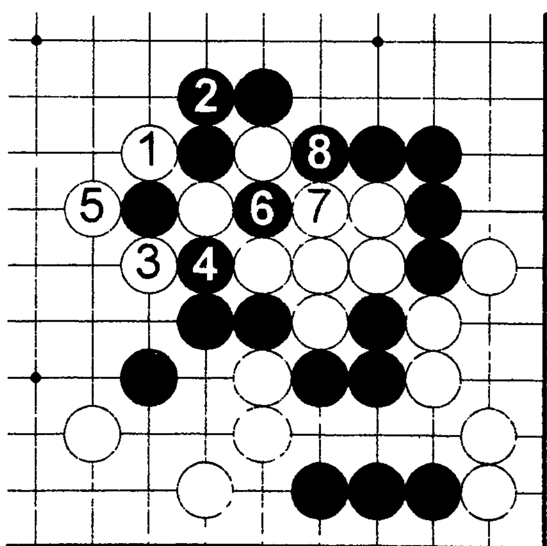
Ч.1 – так называемое огэта (большое, широкое гэта)* – лучшая форма какэ в данной обстановке. Пять белых камней попали в засаду. А это для черных очень важно – их шесть камней вот-вот обретут свободу.



Самый сильный ответ белых – б.2, 4. Однако и в этой задаче снова вступает в силу напористый прием ханэ – ч.5. Но это уже санданбанэ (дословно, трёхступенчатое ханэ)*. Попробуйте доиграть эту ситуацию, не глядя на следующую диаграмму.



На удар б.6 хорошо отвечать спокойно ч.7 с последующим отрезанием ч.9. Далее ставиться хорикоми ч.11 и все готово для удара оиотоси (если последует «a», то ход б.«b» ставит точку).



Не спасает белых атэ и с другой стороны – б.1. Черные снова спокойно укрепляются – ч.2 и разрезают белые камни – ч.4. А далее всё совершенно идентично – ч.6, 8, и прием оиотоси в действии.

Результат постановки огэта – полный успех в борьбе за выживание отлученных черных камнéй.

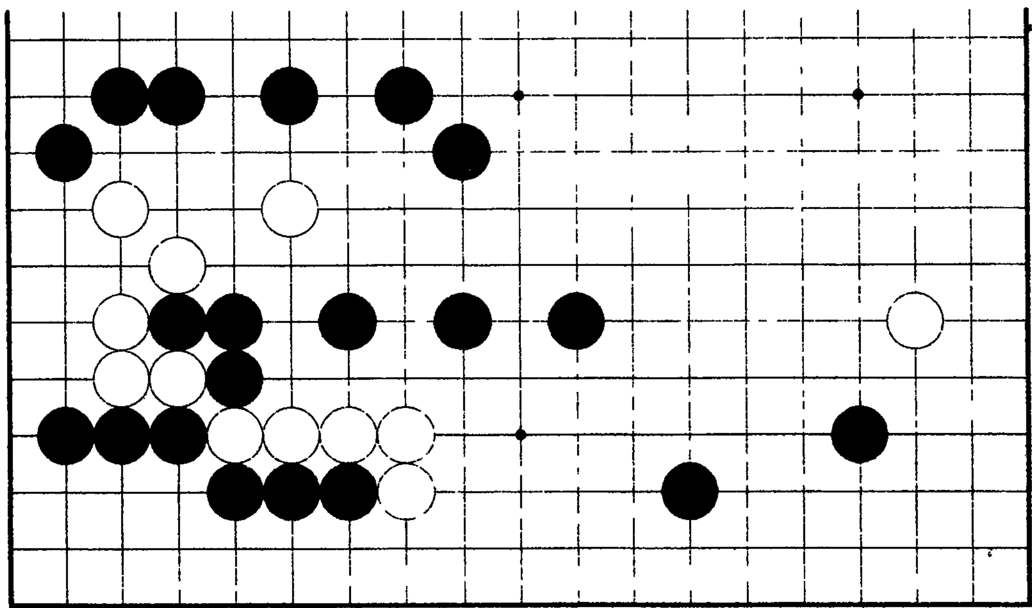
Глава 7. Особенность борьбы в ситуациях ситё.

1. Центр внимания – ситё.

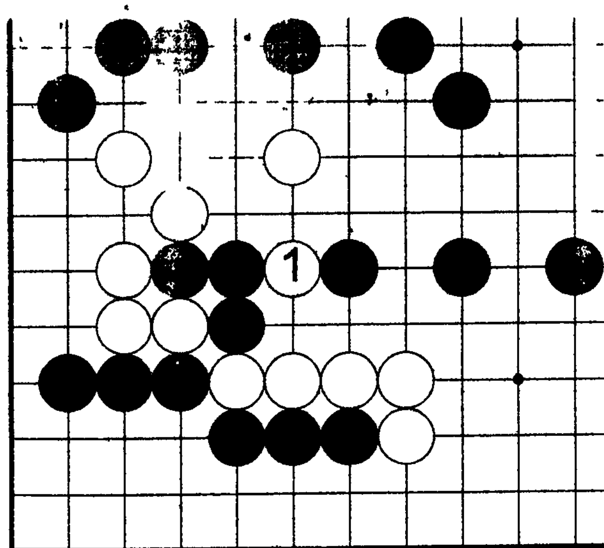
Во время обучения игре го вы наверняка в первую очередь узнали сначала о ситё и только потом о других комбинациях. Да и играя свои первые партии, вам не раз пришлось столкнуться с множеством случаев ловли камней через прием ситё. Вообще в игре го ситё представляет собой сложное стратегическое оружие. Посчитать само ситё, в принципе не сложно, необходимы лишь постоянное решение технических задач для укрепления счета и определенный игровой навык.

Большую часть этой главы я решил посвятить подбору для вас как раз таких задач технического плана для самостоятельного решения. Но сначала посмотрите несколько интересных примеров.

Форма 1.

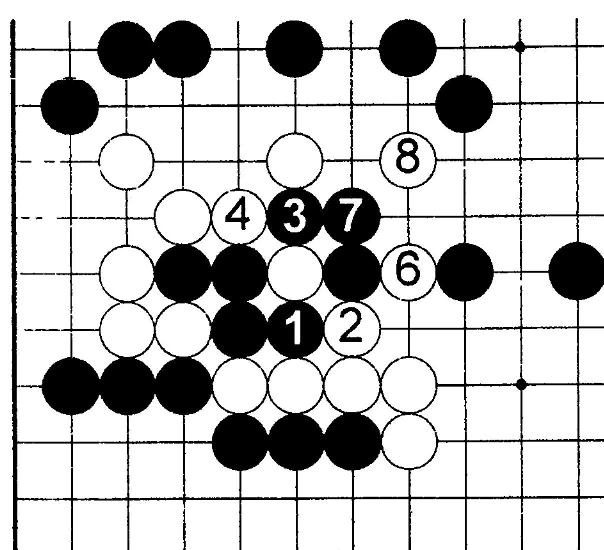


Можно ли спасти **белые** камни, стоящие на левой стороне? Ответ – да можно, если умело провести прием ситё.



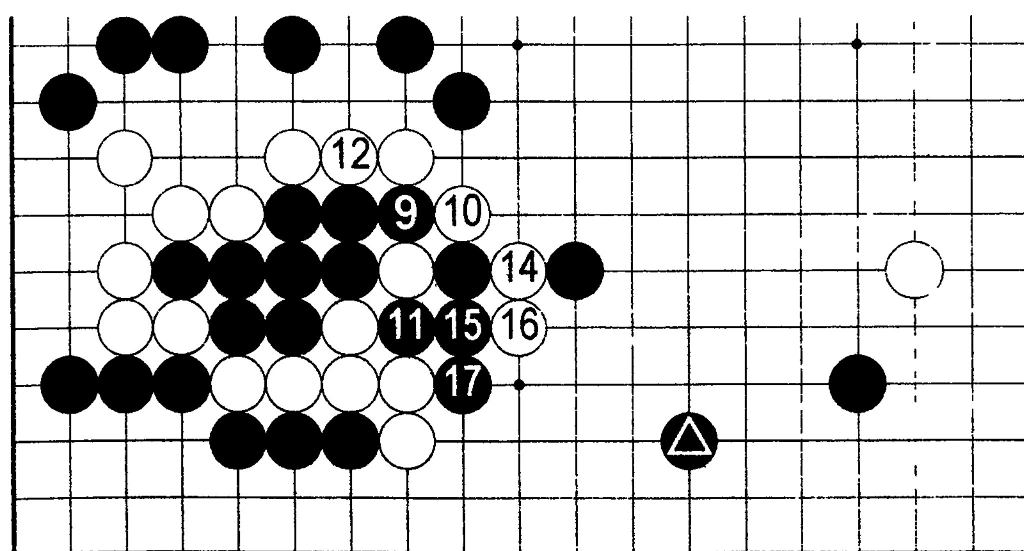
С первого взгляда кажется, что форма черных крепка и держит белые камни в плену надежно. Однако форма имеет дефект, который позволяет утверждать, что спастись белые могут.

Первый и единственно верный ход – б.1 – варикоми. Этот ход создает отличные условия для успешной атаки.

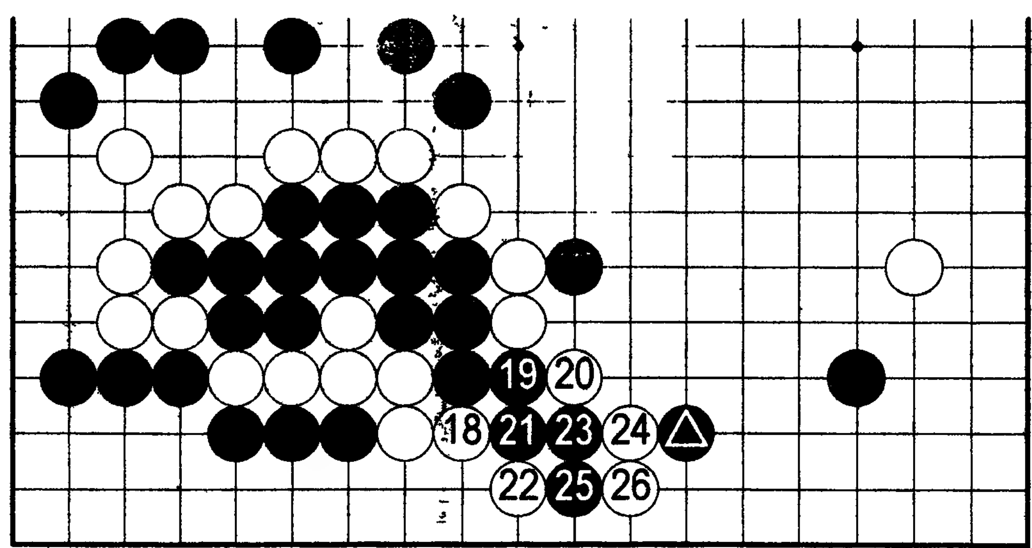


Если последует ч.1, тогда белые применят сибори – б.2, 4 и после атэ - б.6 поставят какэ тэсудзи с успешным продолжением поимки черных камней через ситё. Не могу отрицать, что большое количество ходов в этой комбинации затрудняет счет. Но зная главные принципы ситё, все считается проще, чем кажется на первый взгляд. Посмотрите далее.

ч.5 – соединение.



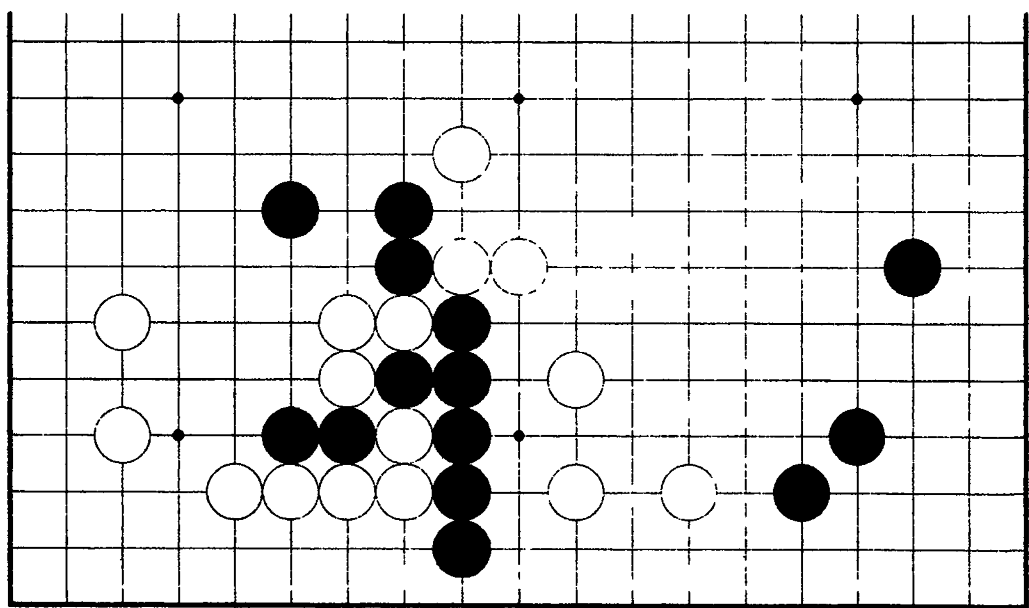
На упрямый ход ч.9 белые снова применяют сибори – б.10, 12. А далее, начиная с хода б.14, приступают к погоне камней противника через ситё. Здесь, конечно, могут возникнуть сомнения по поводу стоящего камня ▲ – ситё идет как раз к этому камню. Да, это так, но … и не так.



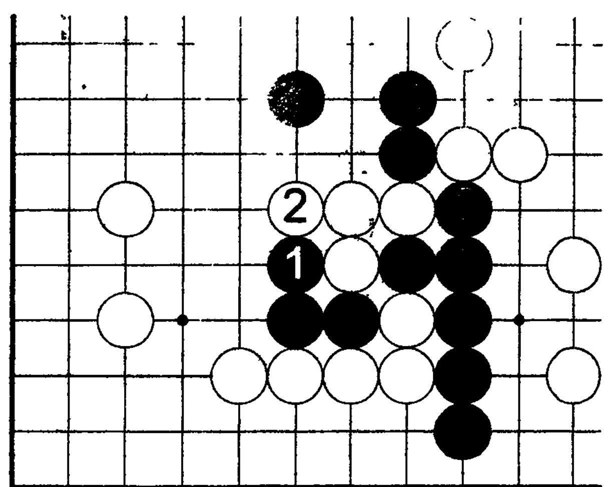
Избегая самим попасть в атари, белые ставят б.18. Продолжая ситё до хода б.24, сомнений нет в удаче. А ходом б.26 черные беглецы направляются на вторую линию – мимо камня ▲. Теперь, сомнений в успехе этого марафонского бега – нет.

Попытка черных спасти три камня оказалась неудачной. Прежде, чем идти на ситё всегда хорошенько проверьте путь следования камней. В игре бывают такие запутанные позиции ситё, что нередко явная победа в ситё переворачивается в катастрофу.

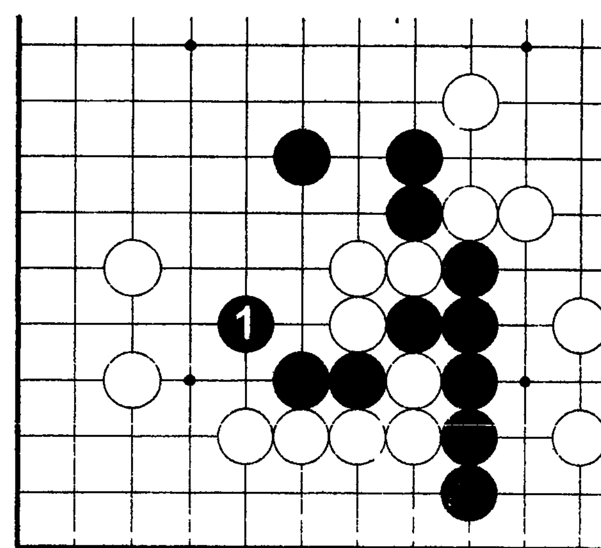
Форма 2.



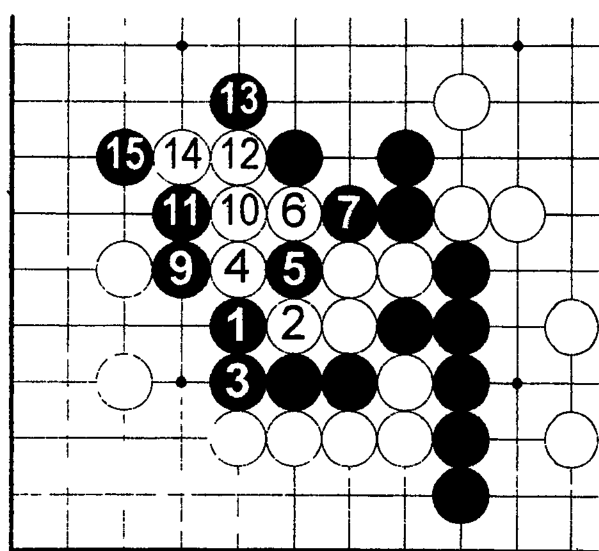
Черные камни оказались в опасном положении. А не существует ли прием, который поможет поймать три белых камня в центре? Да он есть и главный удар по этим камням должно нанести ситё (это – моя подсказка для вас).



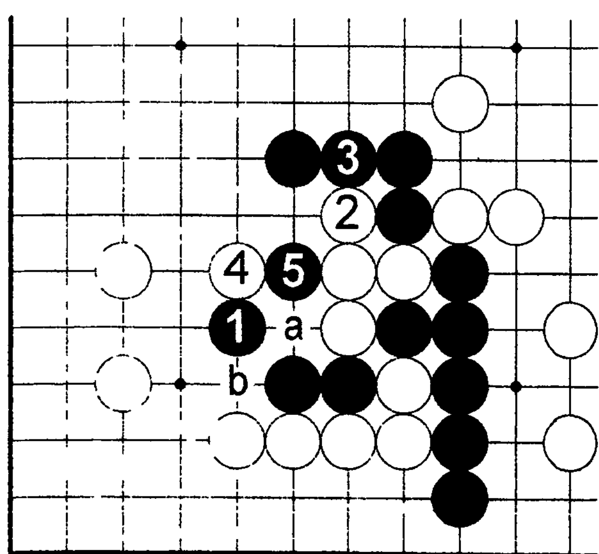
Ч.1 – ход, создающий непосредственное нападение. Однако после ответа б.2 ничего в позиции не изменилось – как было у черных камней два дамэ, а у белых – три, так и осталось. Совершенно ясно, что ход ч.1 – ошибка.



В подобных конфигурациях лучшим решением часто является косвенный охват будущих пленников. Ход ч.1 –захватывает противника в объятья. В тоже время черные камни получают некоторую степень свободы. Короче, ход косуми успешно обеспечивает поимку важных белых камней.



Нет сомнений в том, что самым сильным ответом со стороны белых является упрямое б.2, 4. Однако у черных имеется в запасе спасительный удар хорикоми – ч.5. А далее (после б.6 и ч.7) белые камни отправляются в путешествие по ситё, и нет на этом пути никаких препятствий. Черные камни – на свободе.

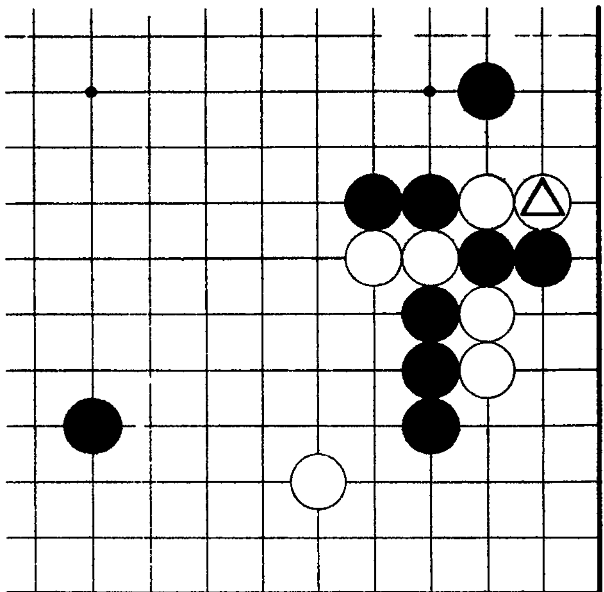


Против хода косуми у белых имеется другой способ борьбы – б.2, 4. Но после ответа ч.5 белые скованы из-за угрозы проведения черными комбинации уттэгаэси (по-русски – защелка; более, чем странное название закрепилось за этой комбинацией)*.

Белые могут вместо хода б.4 сыграть в пункт «а» и, только после соединения ч.«b», ударить в пункт «4». Но и в этом случае ход черных в пункт «5» неотразим. И, наконец, пусть белые сразу ставят камень в пункт «4» (вместо хода б.2). Думаю, что ответ вы уже сами нашли. Конечно, ход в пункт «5».

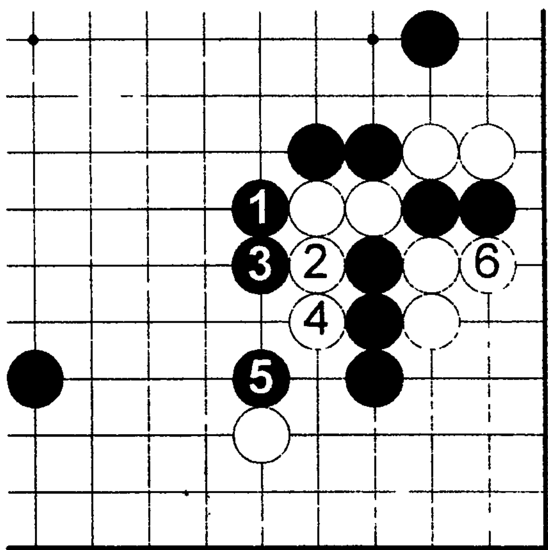
*Особенность борьбы в ситуациях ситё.

Форма 3.

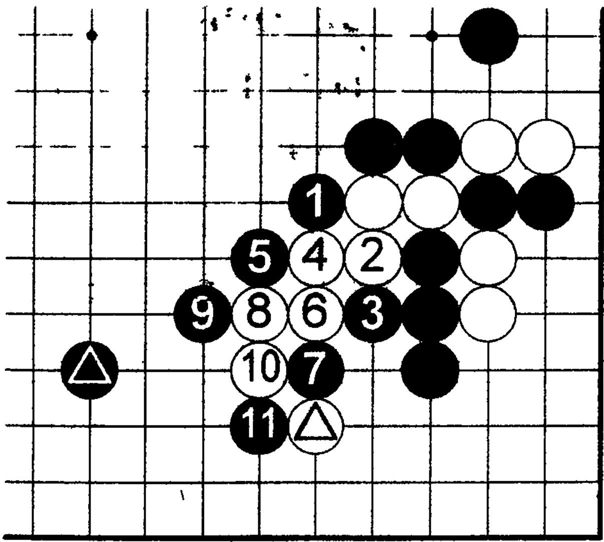


В игре на форе одним из главных этапов является розыгрыш дзёсэки с угловым камнем хоси. Действительно, первые формы дзёсэки, с которыми встречается игрок – это формы с камней хоси. Предлагаю посмотреть задачу на одну из форм такой дзёсэки.

Белые только что поставили осаэ – камень △ и приготовились взять в плен два черных камня. Задача **черных** – опровергнуть этот план белых. Знание способа борьбы в этой форме освободит вас от ошибок в будущих партиях.

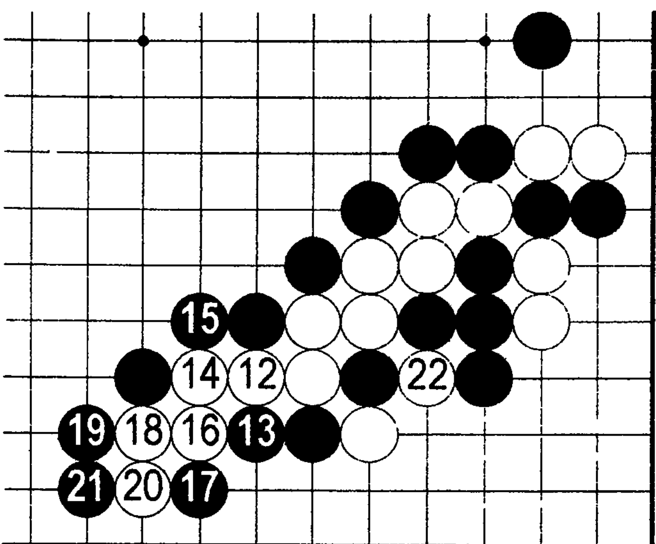


Вообще в этой дзёсэки доигрывание может пройти так: ч.1, 3 – атэ и затем ч.5 – какэ. Конечно, черным больно отдавать свои разрезающие два камня. Хотя блокировка белых камней сглаживает огорчения. Но …

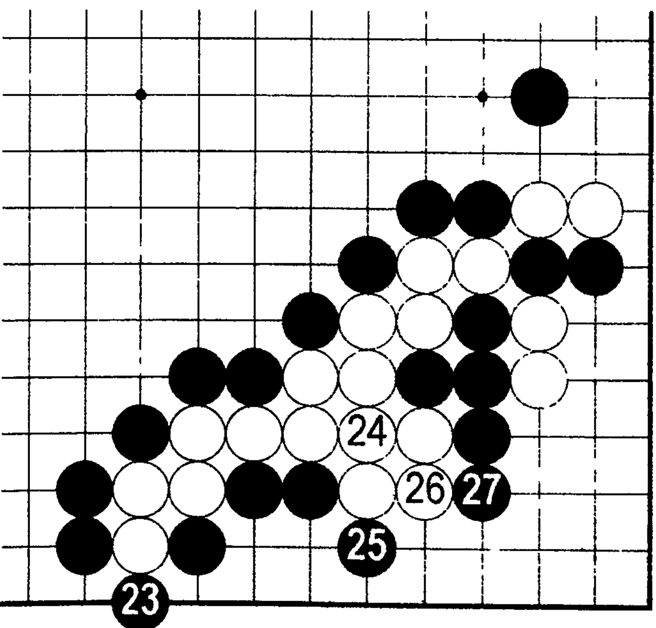


В обстановке, где присутствуют камни ▲ и △ очень интересно поиграть в ситё.

Конечно, не учитывать камень △ никак нельзя – он находится на пути ситё. Но и камень ▲ не менее (если не более) важен в этой борьбе. В игре на форе (в 6, 7, 8 и 9 камней) он может выгодно помочь во время розыгрыша многих форм дзёсэки. Итак, ч.1 – ч.11 – погоня началась.



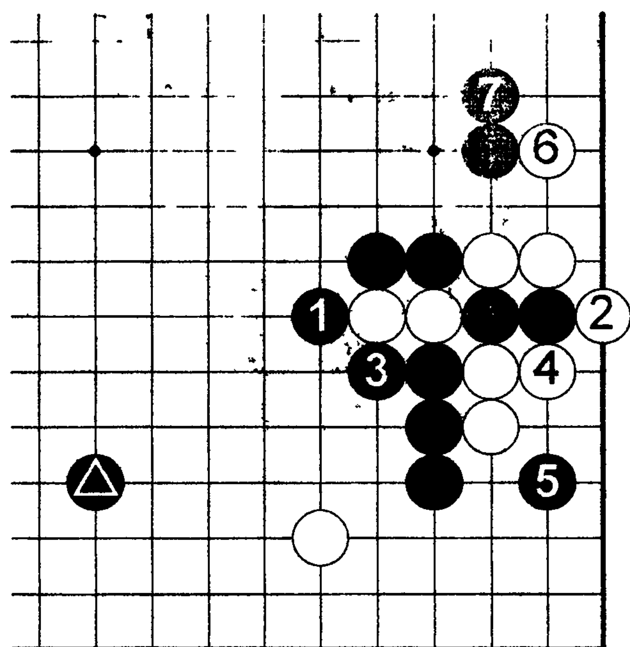
Белые могут продолжить б.12. Здесь черным надо знать, что ход ч.13 – важное изменение пути ситё. Вообще ходы ч.13, 15 – это тэсудзи. В итоге белым остается одно – брать черный камень ходом б.22. Далее …



Посмотрите, как интересно изменилось движение ситё. Движение камней выглядит, как течение реки – вода обходит препятствия и ситё подобно воде. Действительно, форовый камень черных на стороне оказался препятствием и резко изменил путь ситё.

При расчетах комбинации ситё надо учитывать такие трансформации – они не редки.

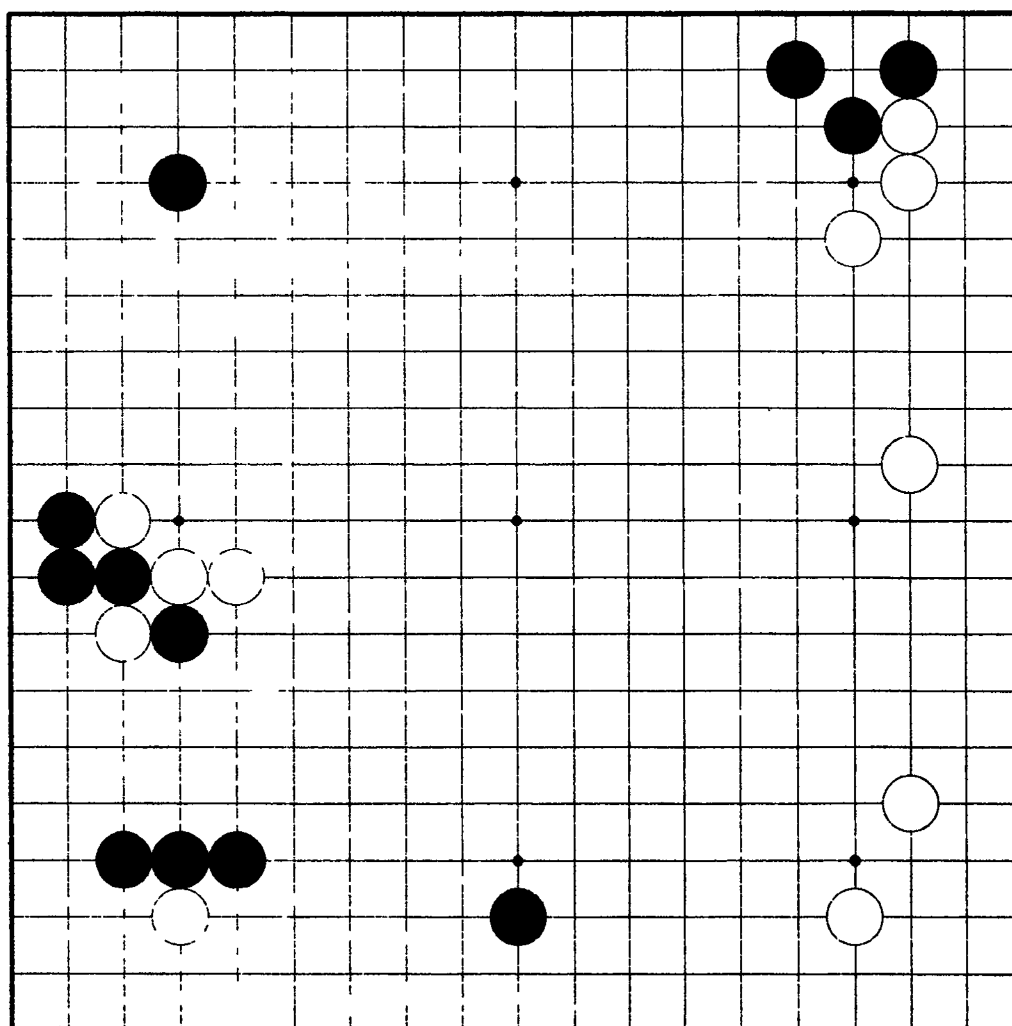
Особенность борьбы в ситуациях ситё.



В приведенном примере белым, конечно, рекомендуется на ход ч.1 играть сразу б.2, 4. В результате черные, благодаря присутствию камня ▲ ходами ч.5, 7 получают хорошую форму с большими перспективами. Комбинация ситё косвенно создала прекрасные условия для построения большой зоны.

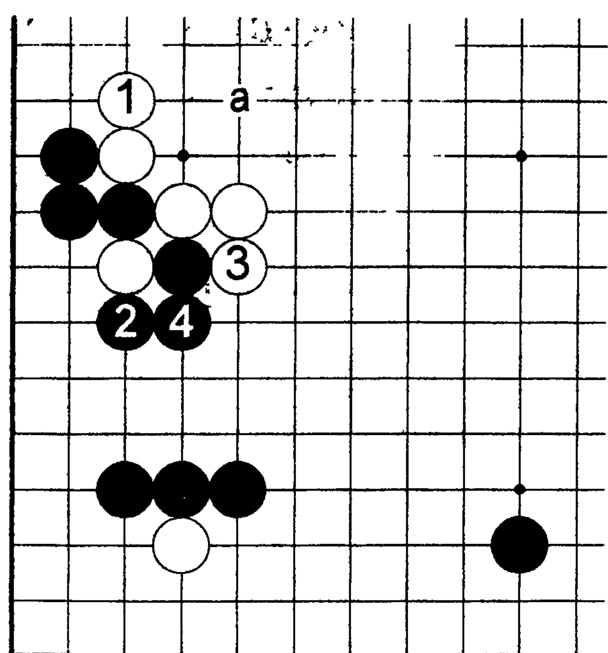
Умение точно рассчитывать ситё – важное техническое оружие в го. Во время взаимных перерезаний ситё может возникать почти со 100% вероятностью. И не спроста в го существует известная пословица: «не играй в го, пока не изучишь ситё» (в книге о пословицах – «если не знаешь ситё, значит не знаешь го»)*.

Форма 4.



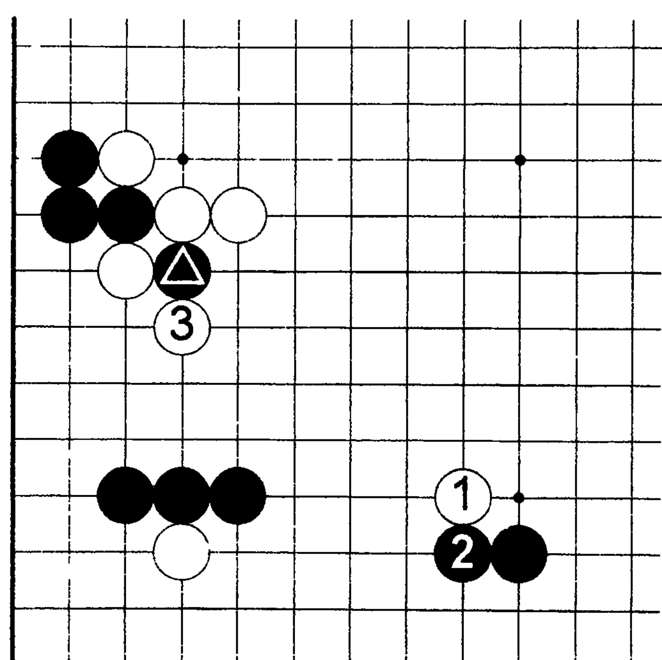
В показанной позиции тюбан следующий ход **белых**. Всё внимание на левую сторону – там может появиться ситё!

Глава 7.



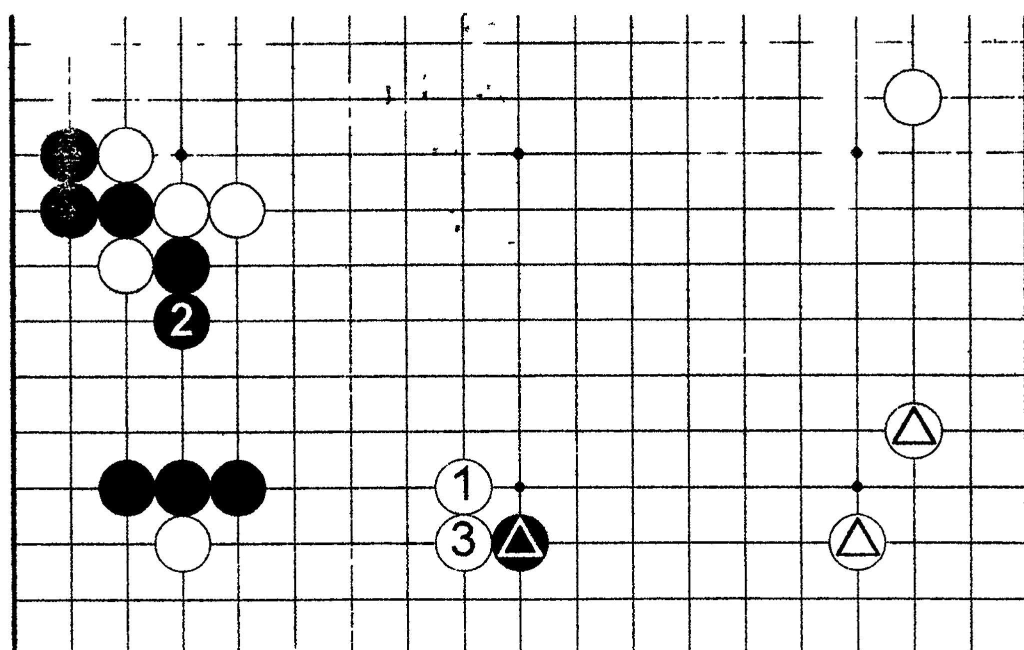
Самый простой вариант борьбы здесь может быть следующий: б.1 – ноби и после обмена ходами ч.2, 4 выясняется, что пункт «а» срочное место (этот пункт является адзи черных). В итоге белые потеряли активность (форму надо достраивать) в столь важный момент игры. Спору нет, в стадии тюбан важно не только играть инициативно, но и не забывать о прочности форм. Но белые в данном варианте игры переусердствовали, отдав активность за пассивное положение своей крепкой формы.

Но давайте взглянем на изначальное положение белых камней другим глазом.



Как вам нравится ход б.1? Это – открытая угроза ситёатари – прекрасный (и активный!) способ борьбы. Если последует ч.2, тогда вступает в силу ход б.3 – успешное ситё началось, и черным не спасти разрезающий камень ▲. В итоге форма белых на левой стороне прочна и обретает активную позицию.

Ситёатари (ситёатари – появление на доске благоприятного для ситё камня)* употребляется не только для прямого создания ситё. Часто такой камень используют в качестве ко-датэ (ко-угрозы)*. Но и в этом случае игрок нацелен на потенциальную возможность соединить через прием ситё некоторые свои камни. Конечно, в показанном примере ходом б.1 белые теряют хорошую ко-угрозу и вдобавок усиливают форму черных на нижней стороне. Но усиление формы белых камней на левой стороне легко окупает все потери. После взятия камня ▲ форма неуязвима и является для черных очень неудобным «камушком в ботинке».



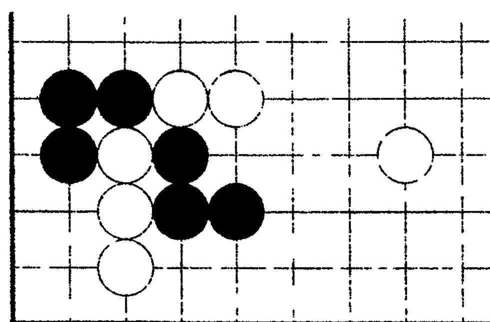
Против ситёатари – б.1 черные решают ответить ч.2, ликвидируя опасное ситё. Но и в этом случае белые могут быть довольны. Ход б.3 – оса-экоми приносит белым не меньшую выгоду. Два белых камня на нижней стороне прочно держат камень ▲ и одновременно разрушают перспективные очки черных внизу. А о том, что угловая форма △ стала активно работать на позицию в целом, и говорить не надо.

Короче, ситёатари приносит белым хорошие плоды и снова заслугой всему – потенциальная сила приема ситё.

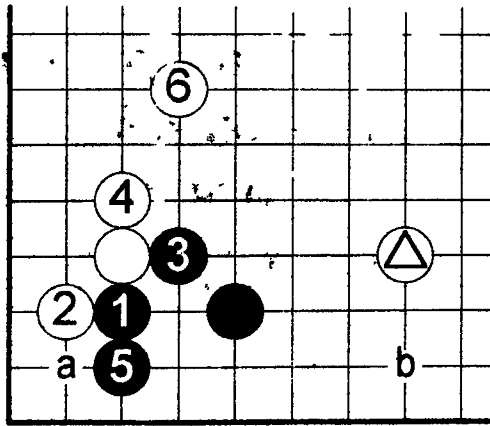
Форма 5.

Следующая задача на ситё предлагается из дзёсэки.

Во время розыгрыша углов появление камней ситёатари – частое явление. Не знание этих приемов резко снижает качество игры. Вам должно быть известно, что играя дзёсэки, необходимо постоянно поглядывать на противоположный по диагонали угол от разыгрываемого угла. Там в любой момент может появиться ключевой камень ситёатари и оказать существенные изменения в игре.

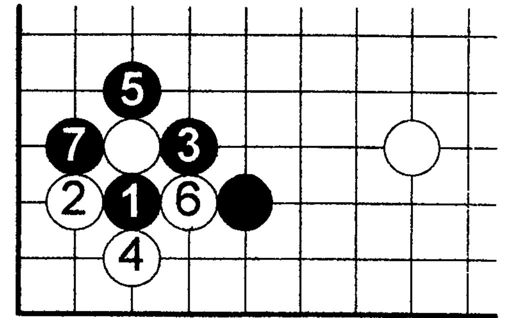


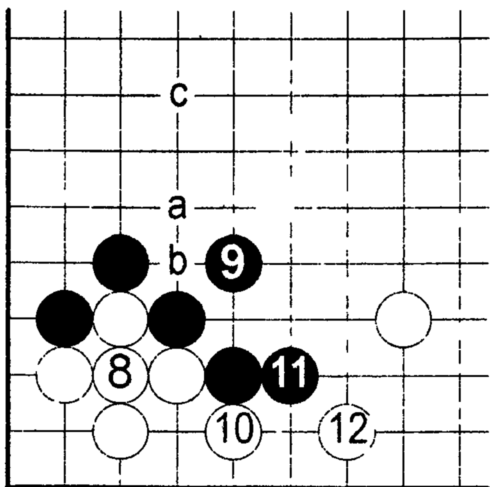
В данном розыгрыше дзёсэки – ход **белых**. И прежде, чем выбрать следующий ход в этой дзёсэки, необходимо подумать о ситё. Выберите два хода – один при благоприятном ситё, другой – при положении ситё в пользу черных.



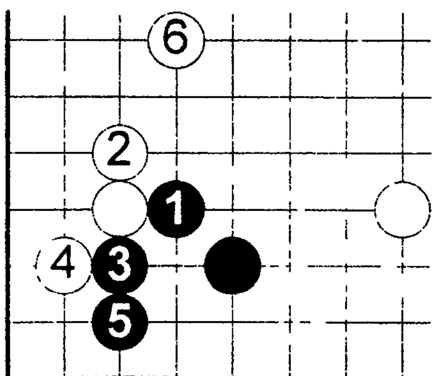
В розыгрыше никкэнтакабасами дзёсэки игра б.2 – б.6 не может удовлетворить белых. Дело в том, что высокий камень △ теряет свою атакующую функцию из-за появления у формы черных пунктов миаи «a» и «b».

Против ходов ч.1, 3 белые имеют хорошую игру – б.2, 4 – ханэмакури. Этот розыгрыш популярен и приводит к следующему ...

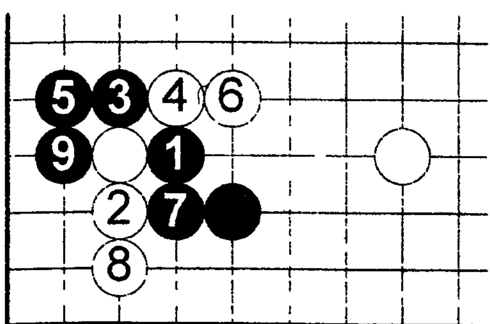




Б.8 – б.12 – основной вариант продолжения предыдущего розыгрыша. Понятно, что белые получили хорошую выгоду и к тому же имеют приятное адзи «a» с продолжением «c» (после защиты ч.«b»). В итоге, форма черных камней попадает в положение «мальчика для битья».

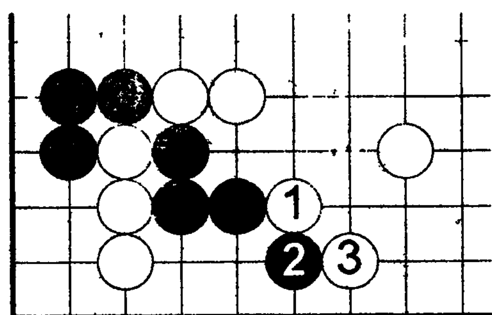


Черным, конечно, лучше избежать вариант ханэмакури, и для этого хорошо ставить камень косуми – ч.1. Если белые вытягиваются – б.2, то черные могут быть довольны результатом. Он идентичен первой аналитической диаграмме на этой странице.



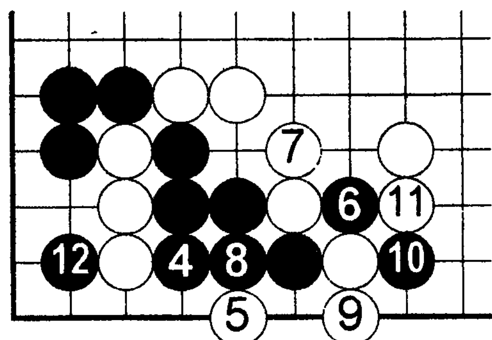
Против косуми черных ч.1 у белых есть нобикоми – б.2. Тогда после стандартного розыгрыша, начинающегося с кири – ч.3 и приводящего к магари – ч.9, форма приобретает тот вид, который изображен в предлагаемой задаче.

Особенность борьбы в ситуациях ситё.

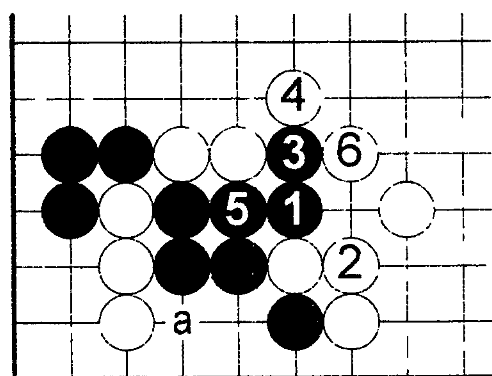


Игра цукэ – б.1 является суровой, но теперь всё зависит от условия ситё – благоприятно оно для играющих сторон или нет.

Давайте посмотрим продолжение при ситё за белых. Тогда ...



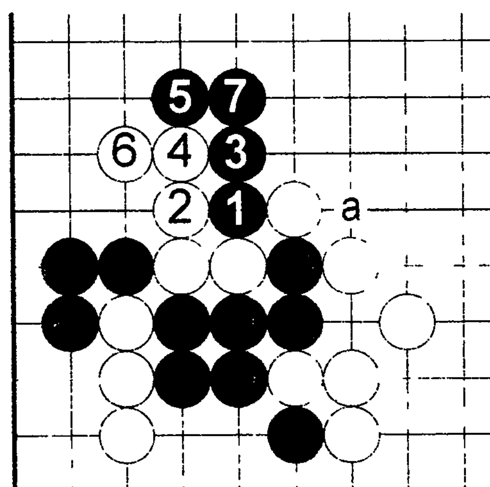
На сегодня у черных нет ничего лучшего, кроме хода ч.4. Но после ловких ходов б.5 – оки и б.9 – сагари белые в конечном итоге получают хорошее ацуми (сильную стенку)*. Это – успех.



Теперь пусть ситё будет за черных.

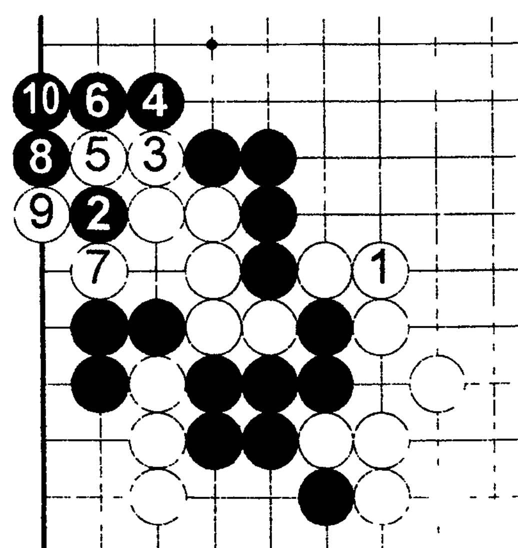
В этом случае игра ч.1, 3, 5 самая сильная. О ходе в пункт «а» черные могут легко забыть, как о кошмарном сне.

Посмотрите далее игру черных в ответ на вынужденное жесткое б.6.

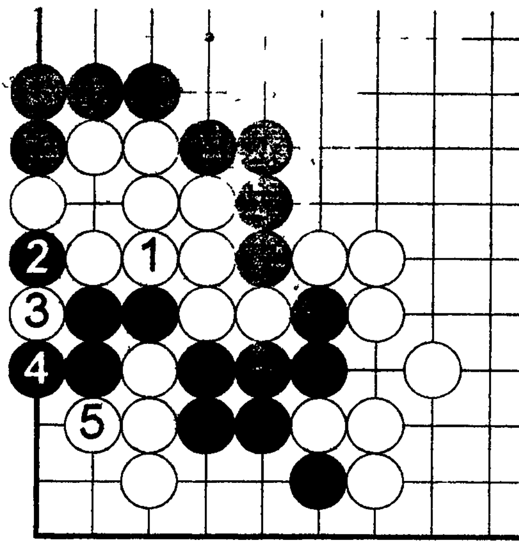


Ч.1 – кири. И после цуги – ч.7 черные приобретают миаи: или ход в пункт «а» с гонкой белого камня в выгодное черным ситё, или мощная атака пяти белых камней слева.

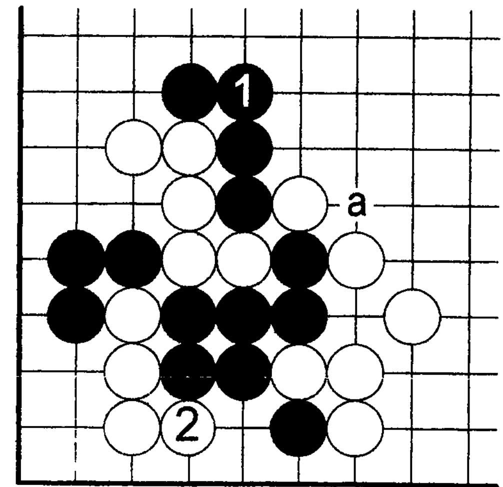
Посмотрите далее эту красивую атаку.



Белые соединяются – б.1, уходя от гибельного ситё. Тогда черные начинают атаковать белые камни, начиная с красивого хода ситацукэ – ч.2. К ходу ч.10 белые оказались под угрозой дамэдзумари.

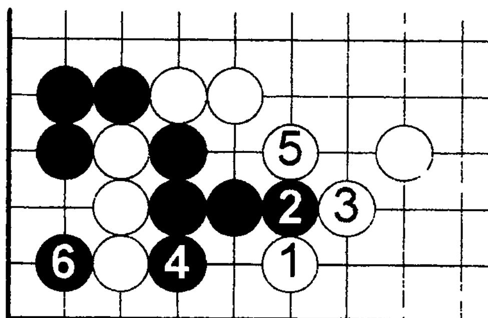


Против хода б.1 черные, играя ч.2, 4, обрушивают на белых сверх дорогую ко-борьбу. Сомнений нет, что в стадии розыгрыша дзёсэки найти достойную ко-угрозу белые не смогут. Итог борьбы – полный разгром белых.

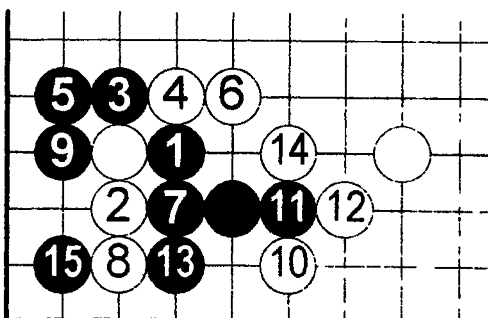


Но если в этой позиции ситё перевернуть в пользу белых, то на ход ч.1 белым нет смысла играть в пункт «а». Простое б.2, и теперь уже полный провал черных.

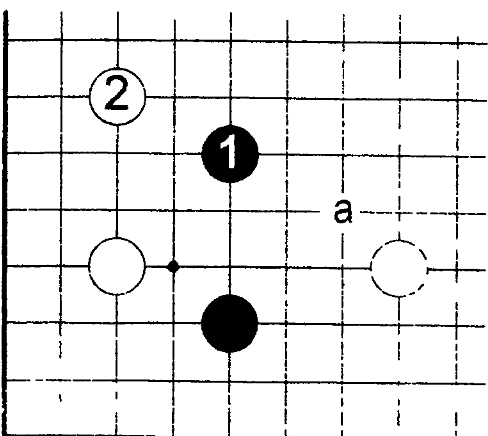
Надеюсь, что после этой демонстрации быстрой смены горячего на холодное (и обратно), вы яснее будете воспринимать клич: «СИТЁ!!».



Поэтому при не выгодном ситё для белых им лучше играть так: б.1 – б.6. Это наиболее простой путь, и совершенно не связан с угрозой ситёатари.



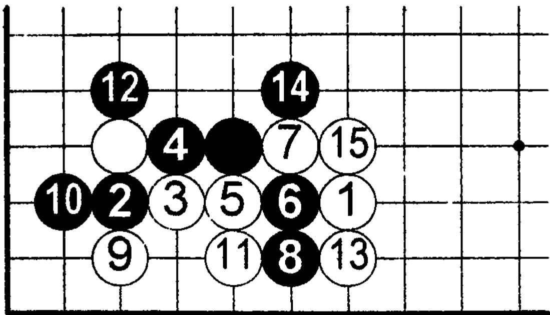
Итак, повторим. Если ситё для белых плохо, то лучше играть б.10, а если ситё плохо для черных, то белым выгодно атаковать, играя ходом б.10, в пункт «11». В тоже время ход ч.1 выгоден черным при их благоприятном ситё.



Когда же черным необходимо вообще избавиться от ситё, они обычно строят форму ходом ч.1 или «а». Тогда весь процесс розыгрыша угла переходит в другие варианты, в которых ситё можно избежать многими способами. Но это уже тема другого порядка и не касается этой книги.

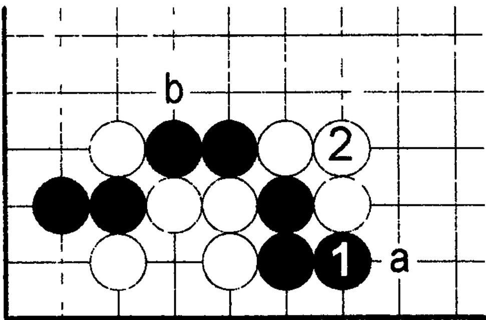
Особенность борьбы в ситуациях ситё.

Форма 6.

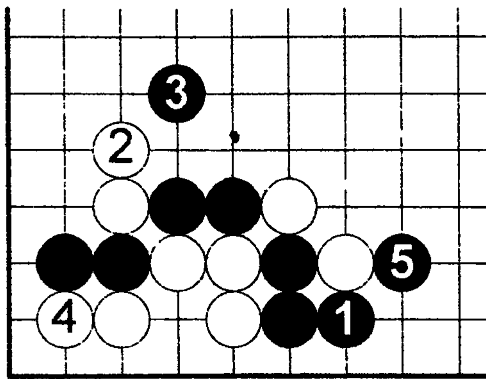


Вы, конечно, знаете форму дзёсэки, показанную на этой диаграмме. А знаете ли вы, как она связана с ситё?

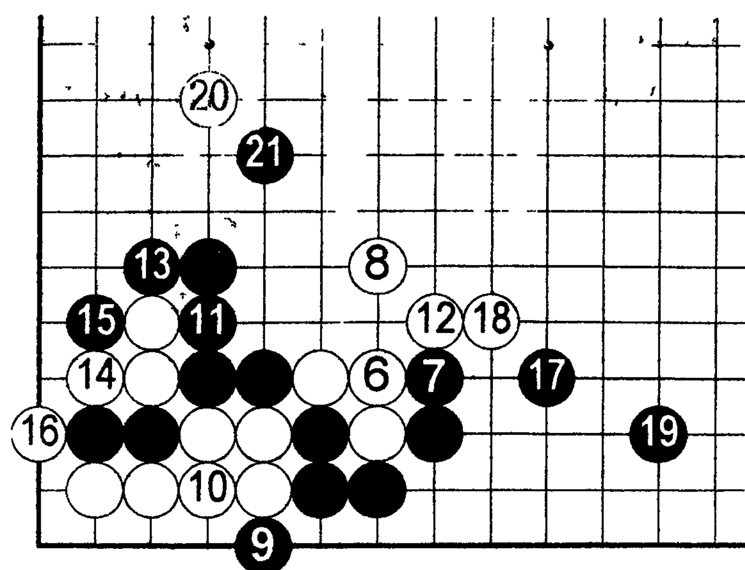
Черные прекрасно понимают, что после необходимого хода ч.12 белые построят неплохую силу – б.13. И хотя у черных тоже появилось ацуми (сила стенки) хочется поискать вариант другой. Путь отличный от показанного, конечно, существует. Но он напрямую связан с условием ситё. Давайте поиграем в некоторые варианты, связанные с ситё.



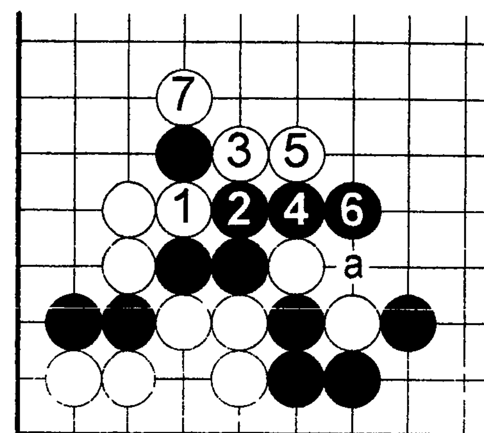
Ч.1 – магари – очень хочется сделать этот ход. Но после ответа б.2 у белых образовались пункты миаи: «а» – осаэ с захватом трех черных камней и «b» погоней двух черных камней в ситё, если, разумеется, для белых это ситё благоприятно. А иначе придется играть так: ...



При удачном для черных положении ситё игра ч.1 – магари, конечно, выгодна. После ответа б.2, 4 черные выходят на боевые рубежи – ч.3, 5. Посмотрите два варианта дальнейшего розыгрыша дзёсэки, которые полезно знать.



Один из распространенных вариантов розыгрыша дзёсэки выглядит так: б.6 – цуги и выход черных – ч.7. Далее идет развитие форм до хода б.18 с последующим вступлением в прямое сражение – б.20 и ч.21.



Белые могут и отказаться от соединения в пункте «а». Прямая атака б.1 – б.7 создает совершенно иной рисунок борьбы.

Если сравнить полученный результат с первой диаграммой на предыдущей странице, то хорошо видно, как стенки черных и белых поменялись местами.

Вот так, условия ситё могут поменять и стратегические построения войск.

2. Ситё – путь в шесть дорог.

Рассказывая о некоторых вариантах применения ситуаций ситё, я постоянно находился под вопросом – а не тяжело ли вам будет читать и разбирать эти задачи.

Действительно, для того чтобы чтение главы о ситё было приятным, необходим некоторый навык видения движения камней в этом извилистом рисунке.

В тоже время мне хотелось поставить задачи ситё в заключение главы, что я все-таки и сделал.

Принцип построения задач таков: позиция ситё во всех задачах одинакова, но положение камней ситёатари – различное. Комментарии к этим задачам совершенно не нужны (кроме, пожалуй, ответов).

Для начинающих игроков хотелось бы напомнить главный принцип комбинации ситё.

Посмотрите на диаграмму на следующей странице.

Особенность борьбы в ситуациях ситё.

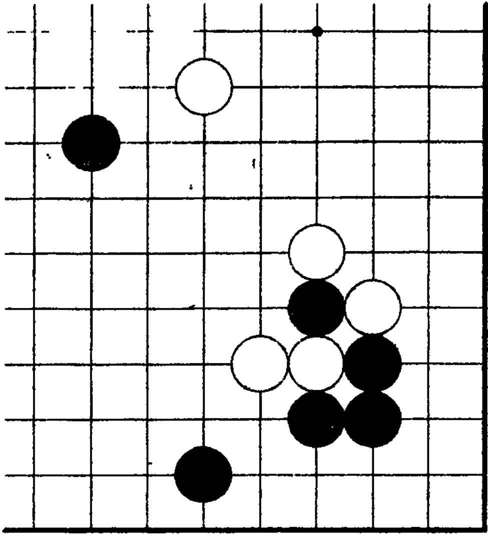
На ней показана схема движения ситё. То есть крестиками показаны «дороги», которые влияют на состояние комбинации. Запомните, их всегда только шесть. Однако в го существуют такие ситуации, в которых ситё может менять свое направление. Но и после этой смены у ситё все равно остаются шесть линий, хотя и с другим направлением.

Отнеситесь к предлагаемым задачам внимательно. Они являются лучшим тренингом для освоения ситё.

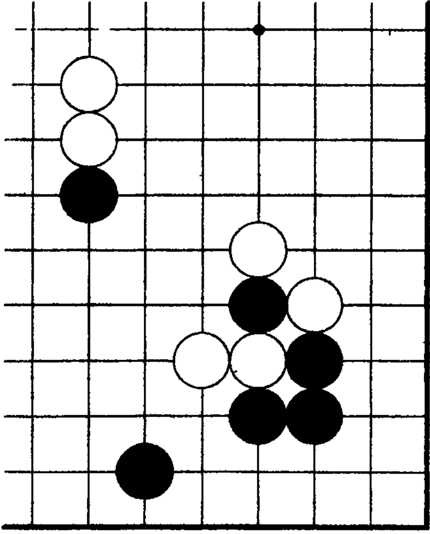
Если вам покажется, что их в книге мало, то вы можете сами составить новые проблемы и без труда. Делается это просто – к той ситуации ситё подставляйте сами всевозможные положения камней ситёатари. Вот и все.

Ответ во всех задачах дается для **белых** (выгодное для них ситё или нет).

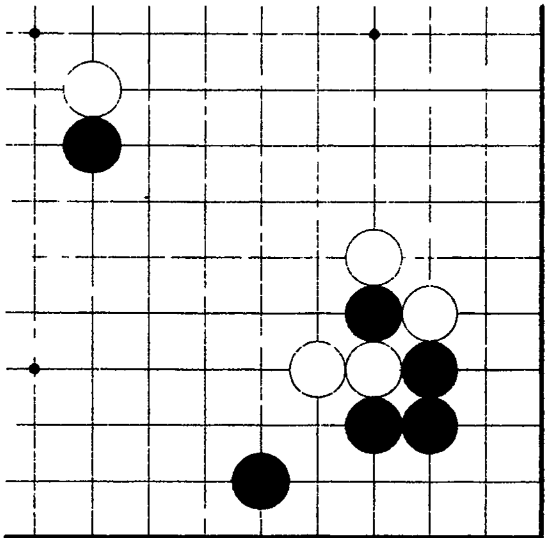
Глава 7.



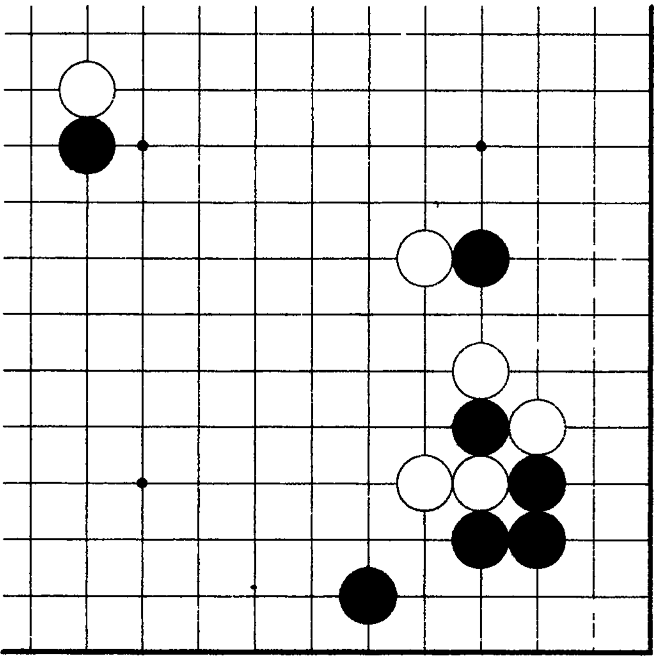
№ 1



№ 2

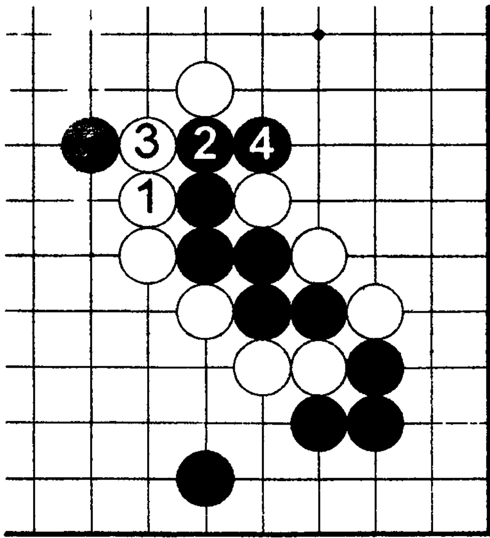


№ 3

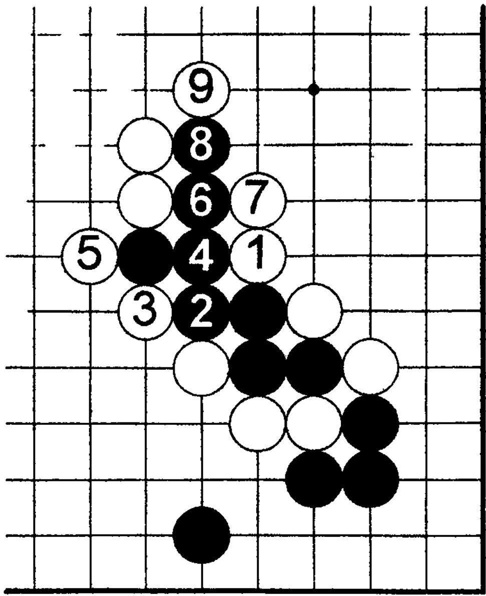


№ 4

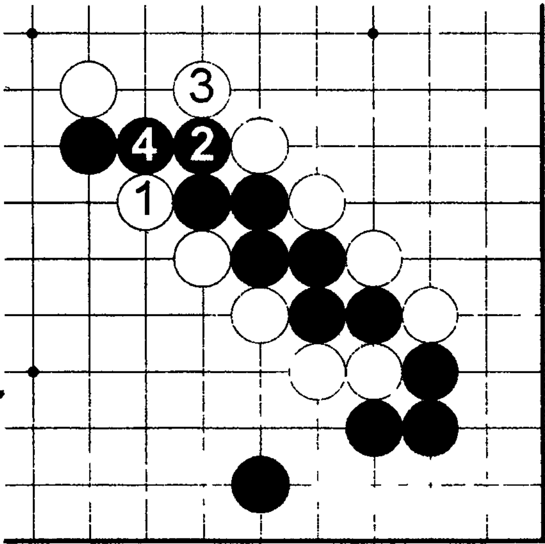
Особенность борьбы в ситуациях ситё.



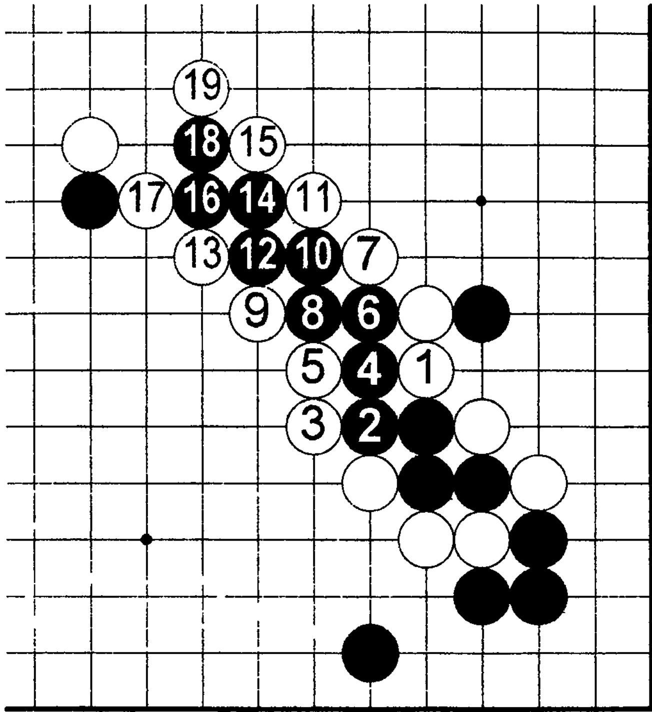
№1 нет



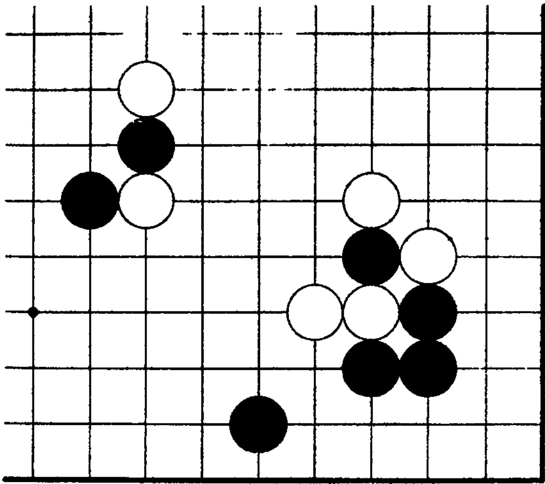
№ 2 да



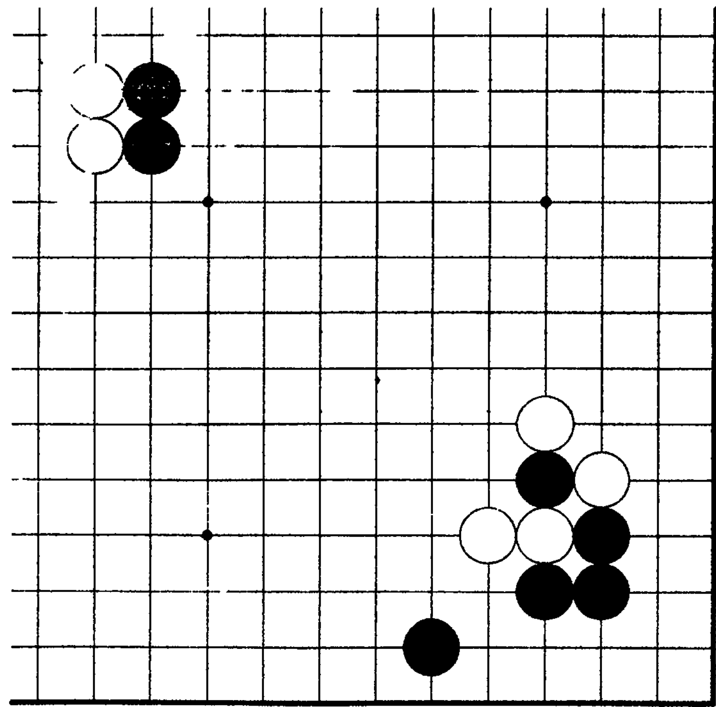
№ 3 нет



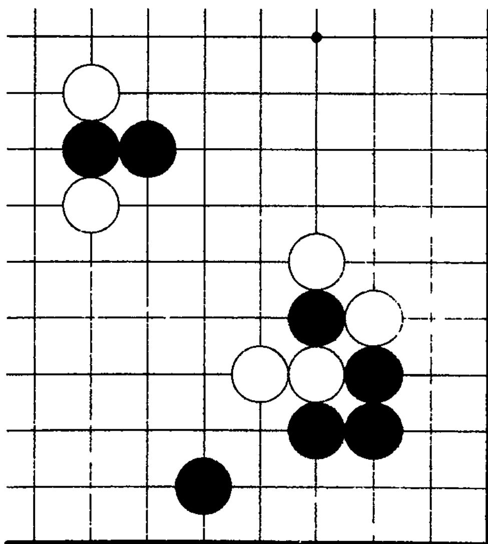
№ 4 да



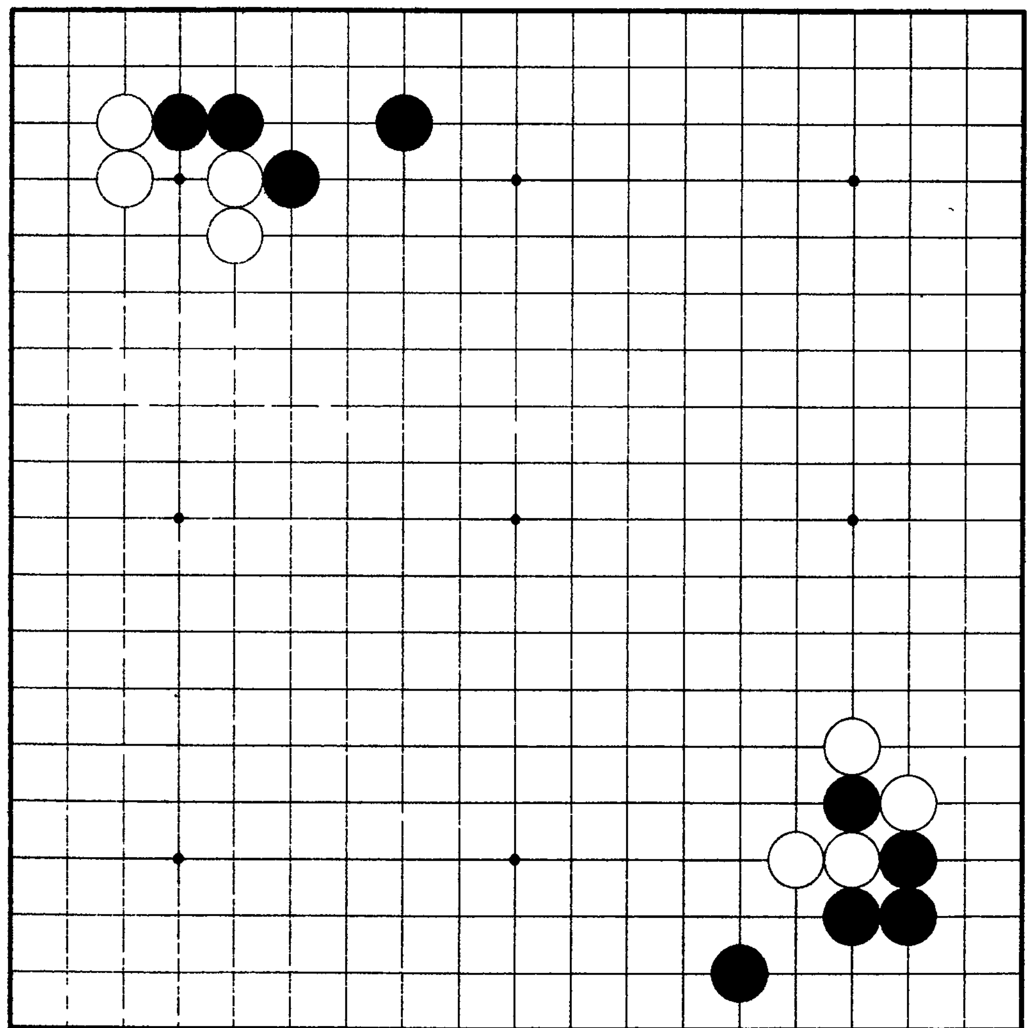
№ 5



№ 6

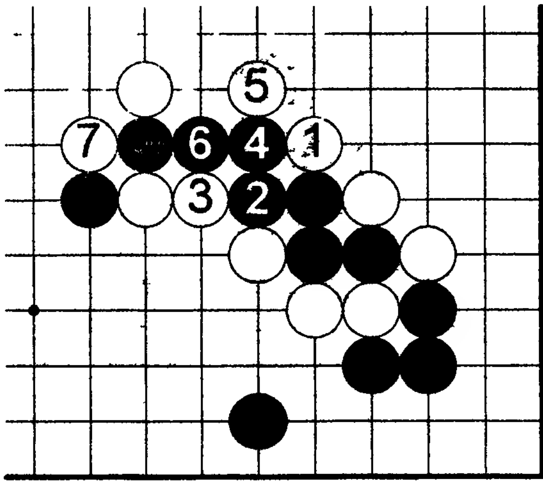


№ 7

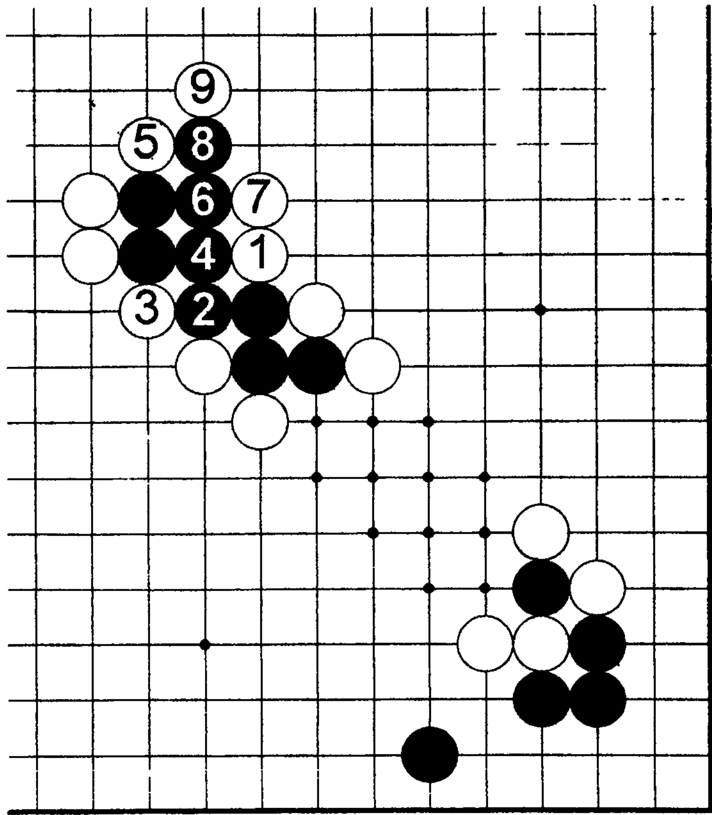


№ 8

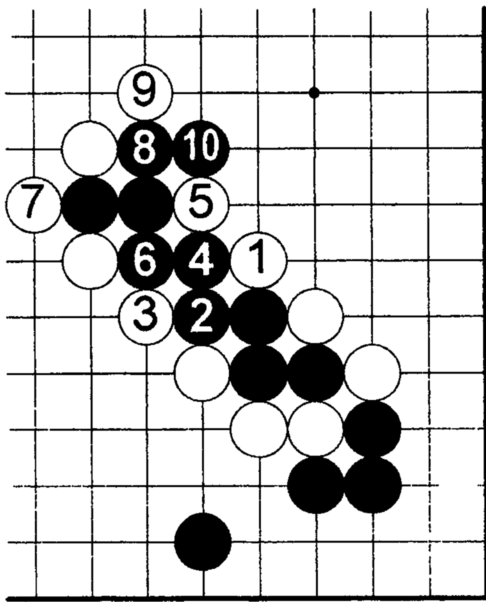
Особенность борьбы в ситуациях ситё.



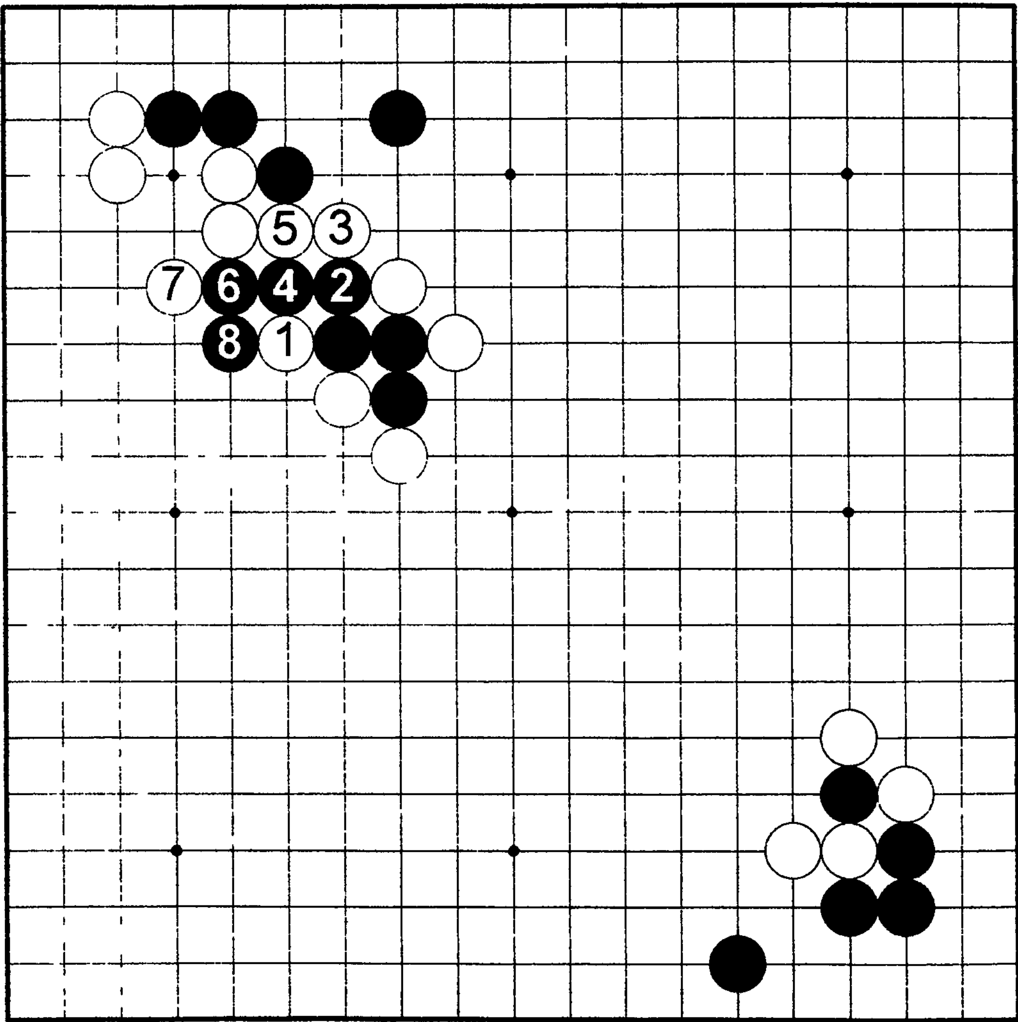
№ 5 да



№ 6 да

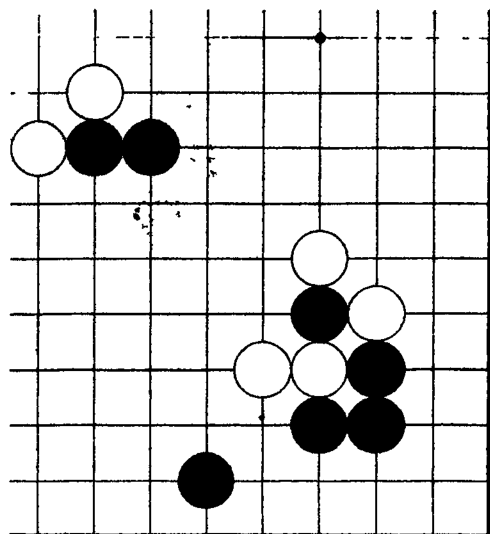


№ 7 нет

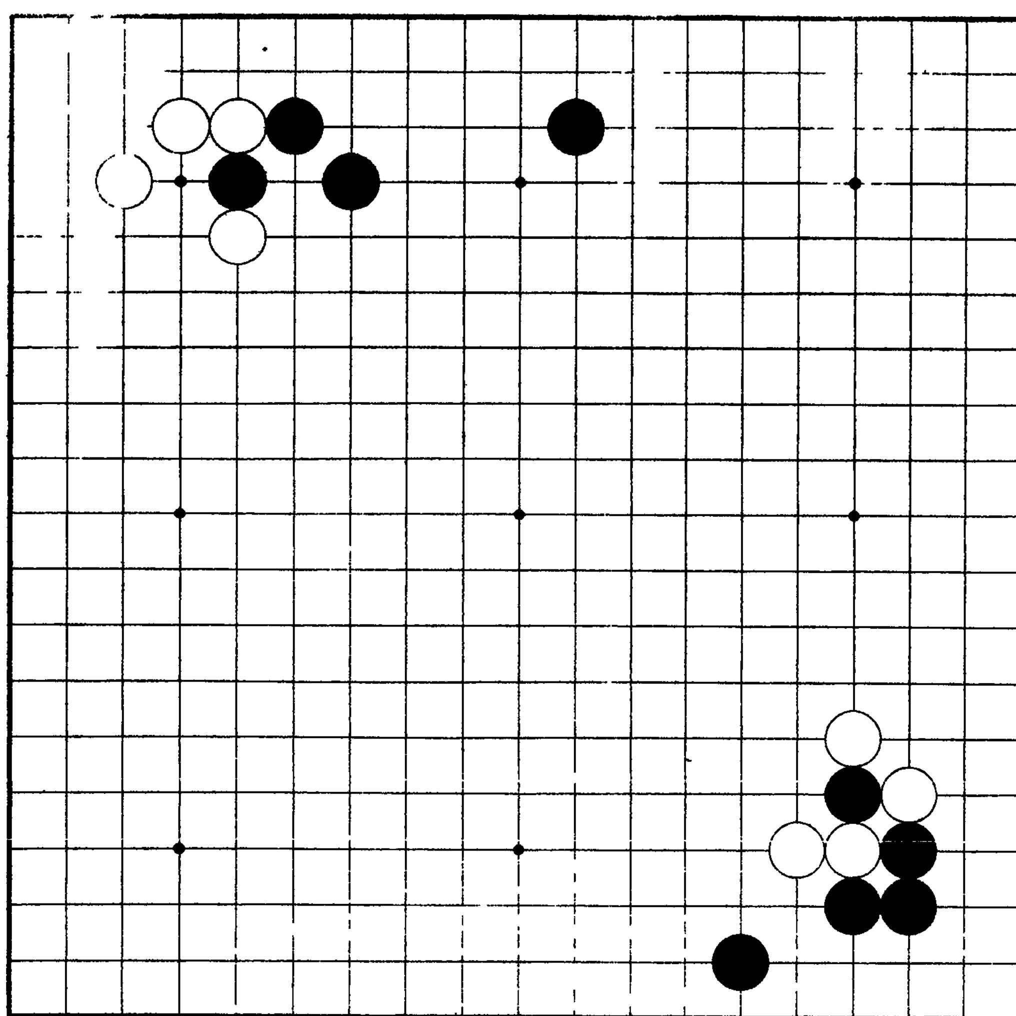


№ 8 нет

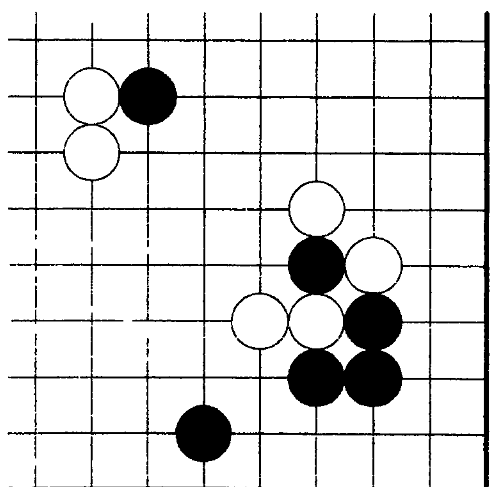
Глава 7.



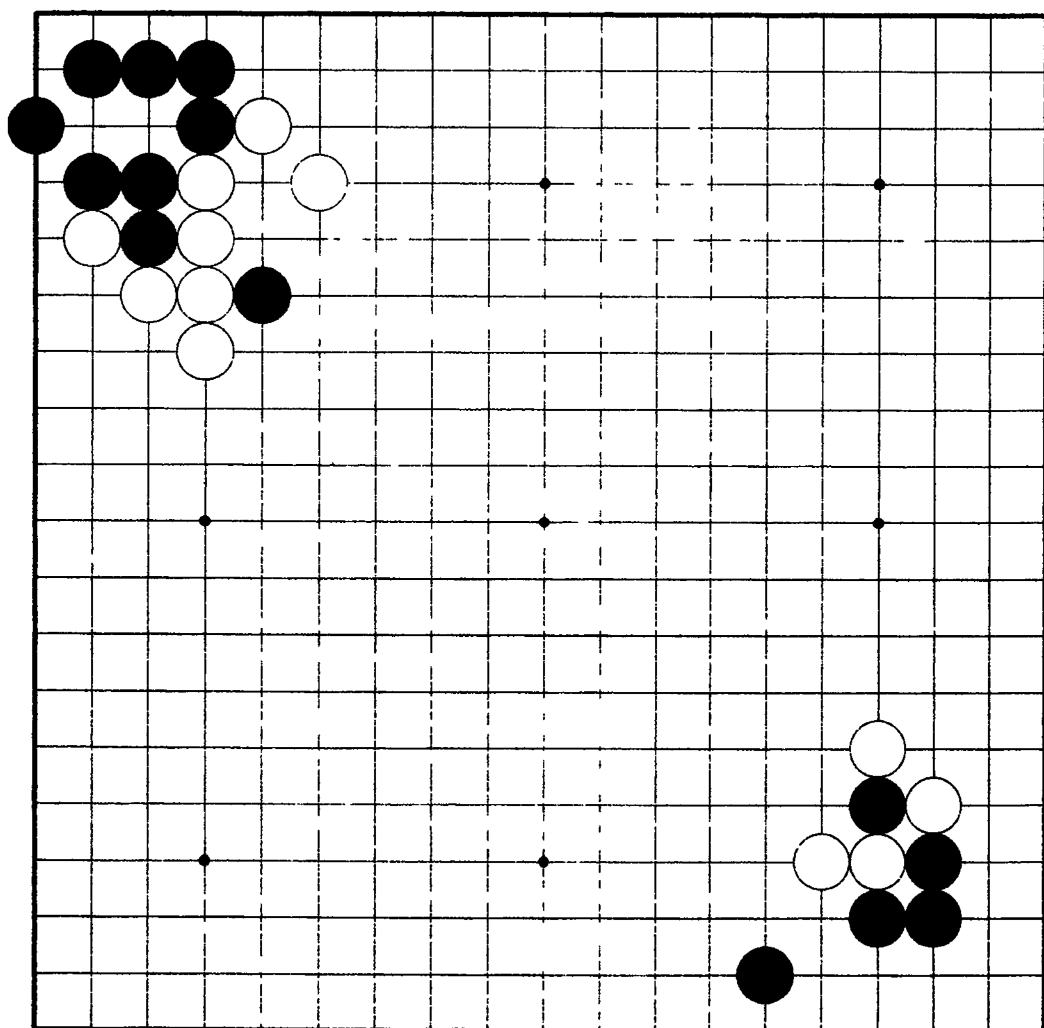
№ 9



№ 10

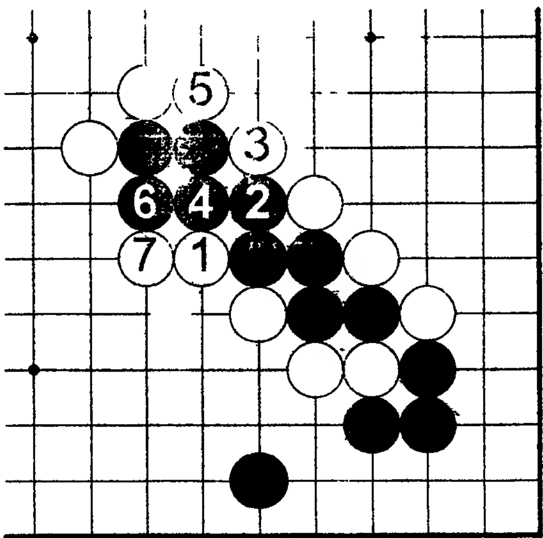


№ 11

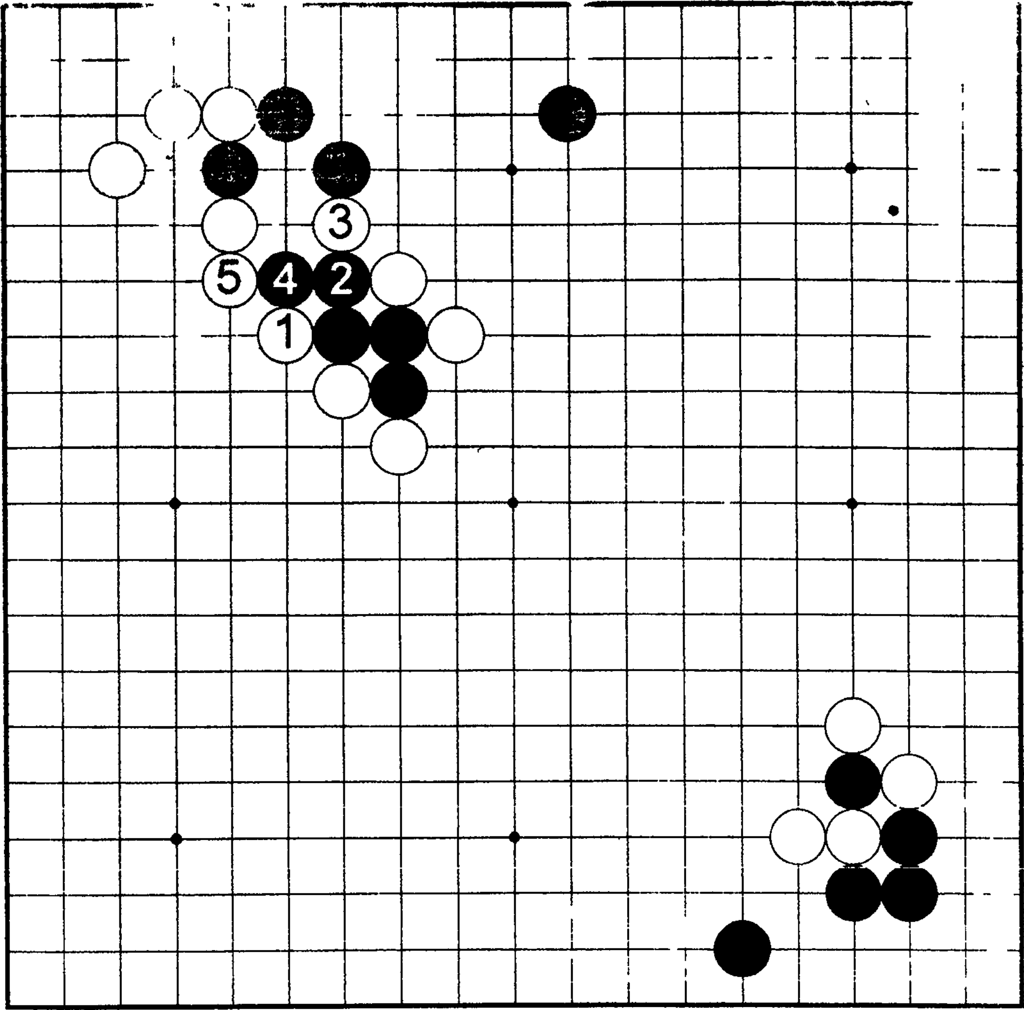


№ 12

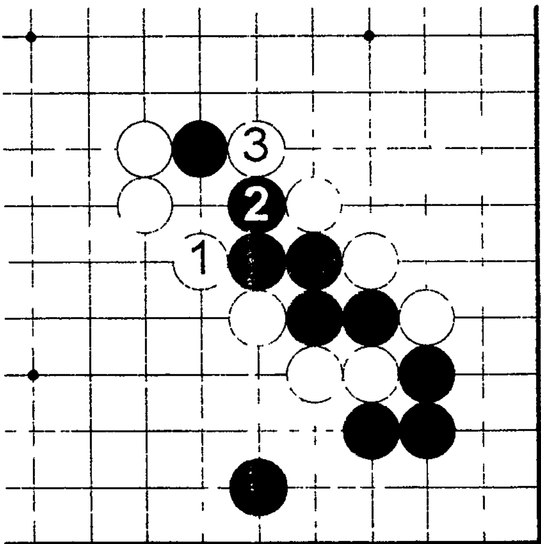
Особенность борьбы в ситуациях ситё.



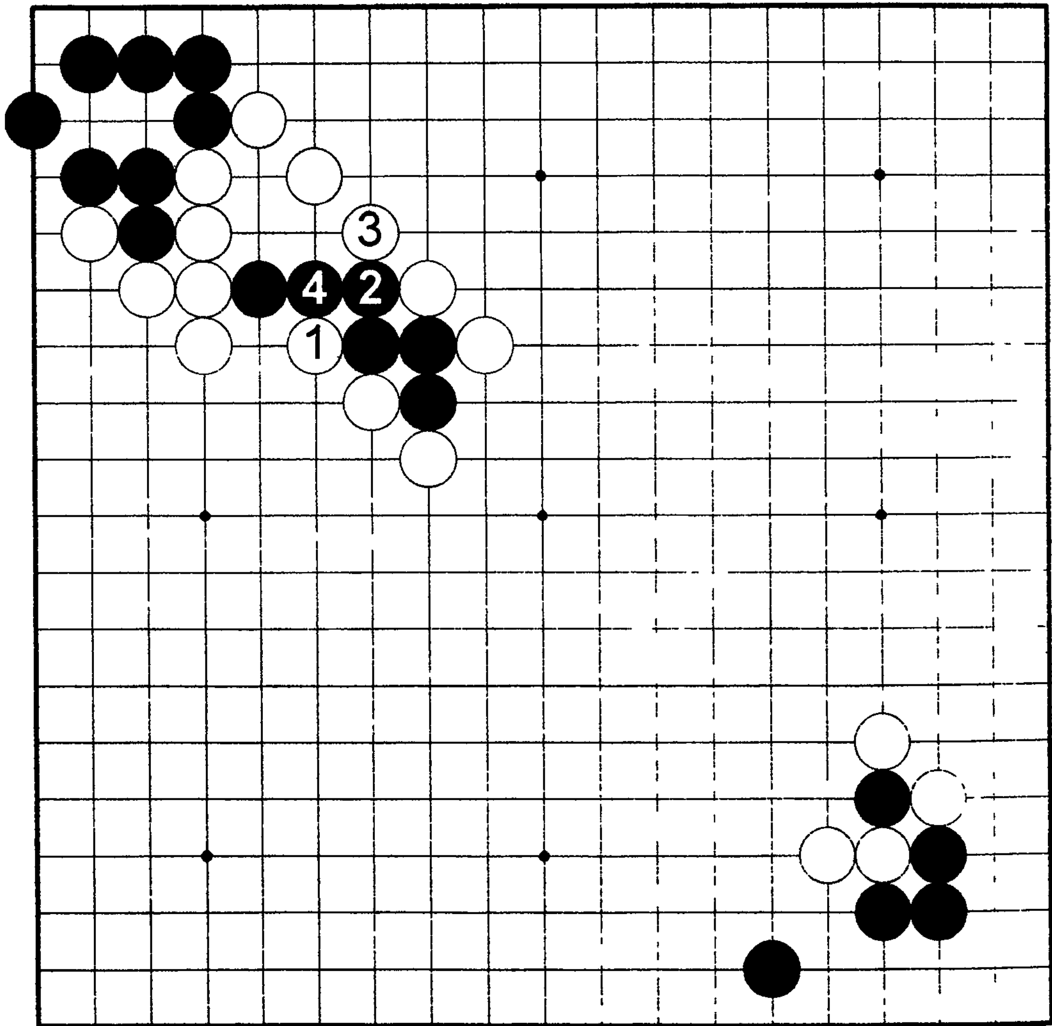
№ 9 да



№ 10 да

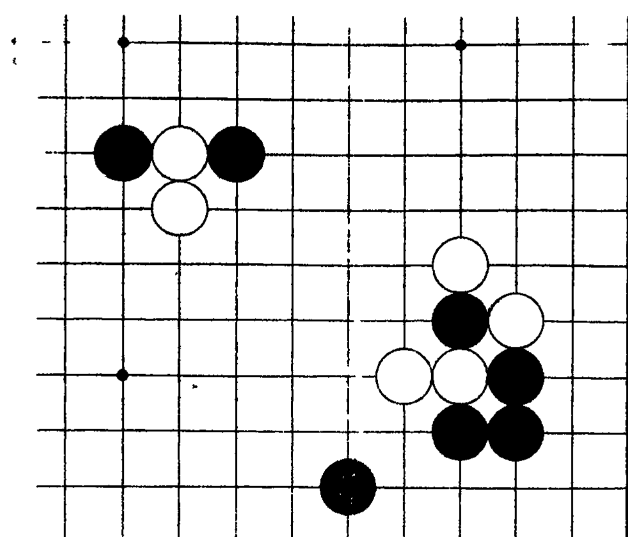


№ 11 да

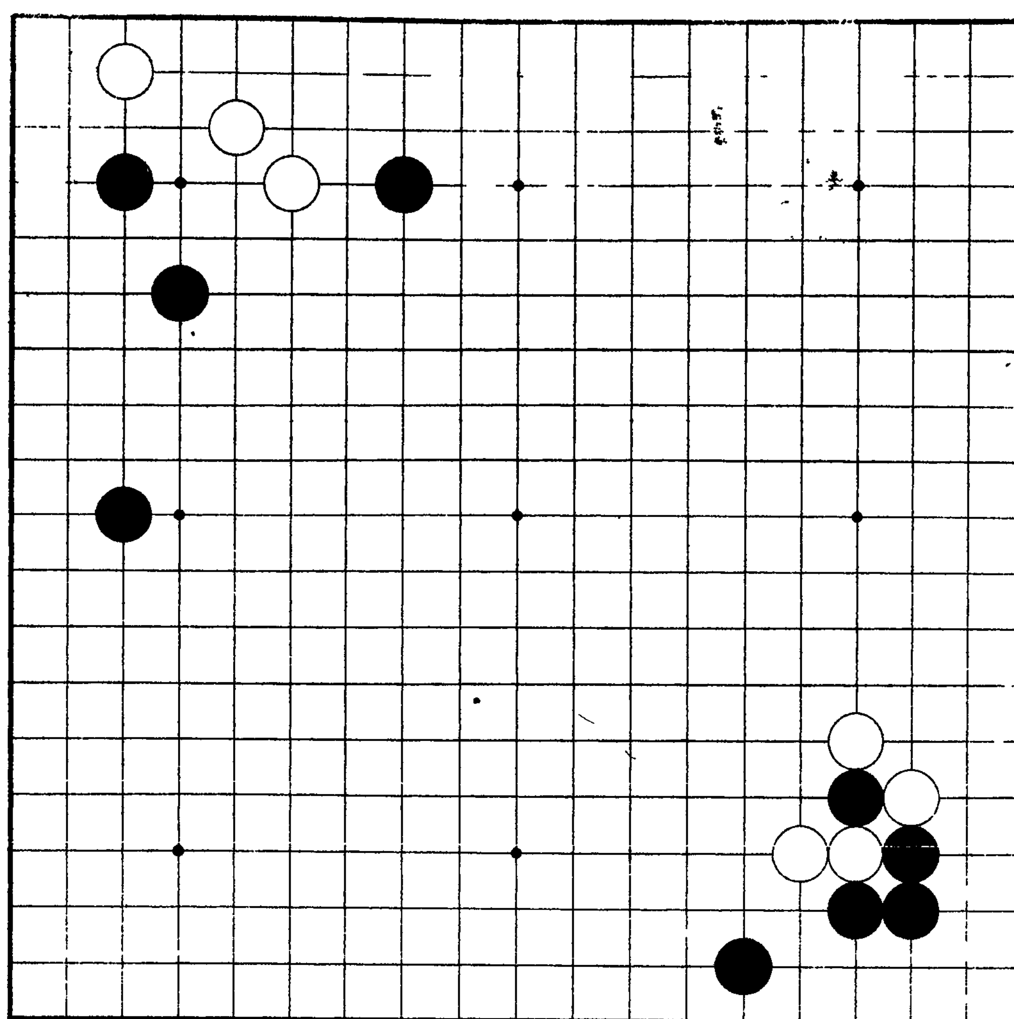


№ 12 нет

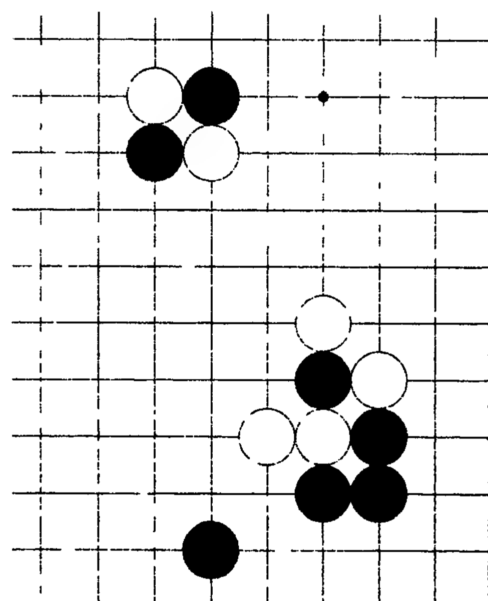
Глава 7.



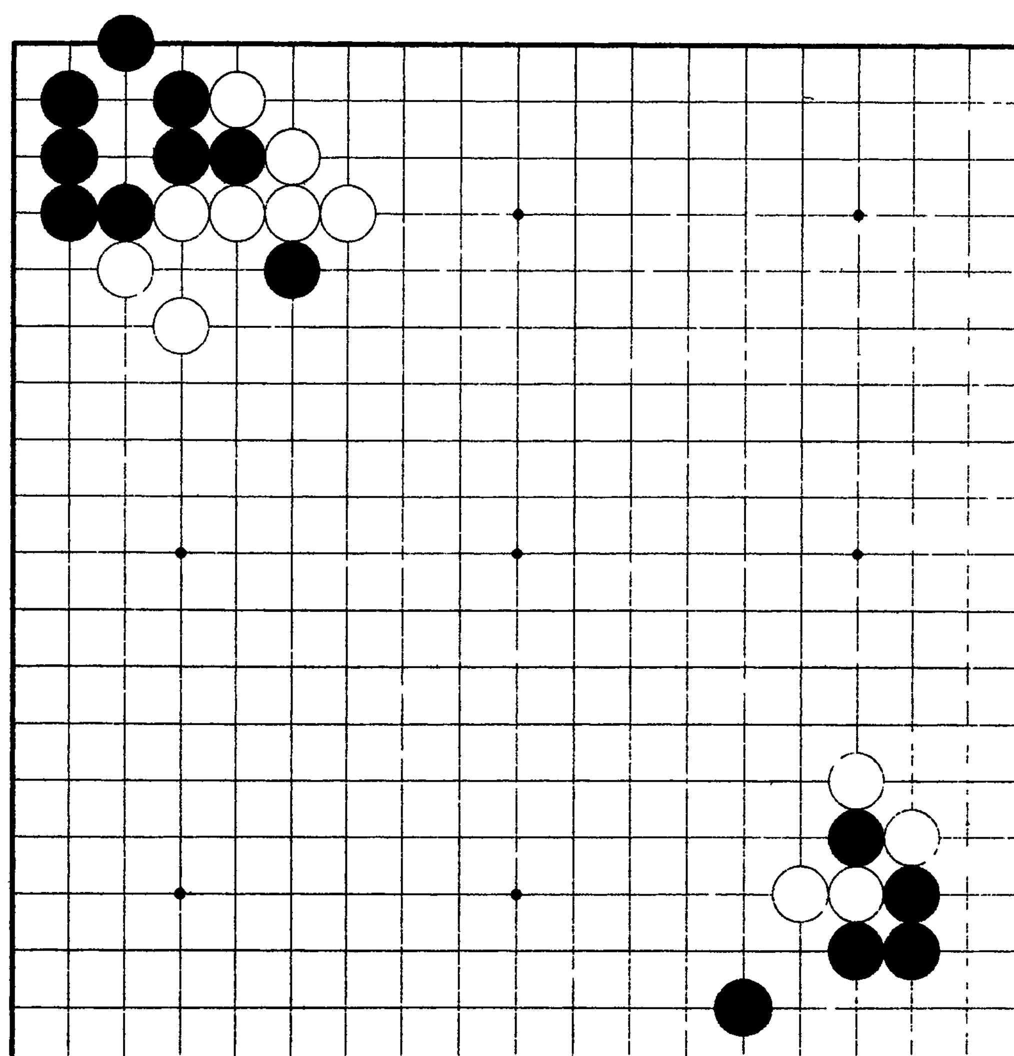
№ 13



№ 14

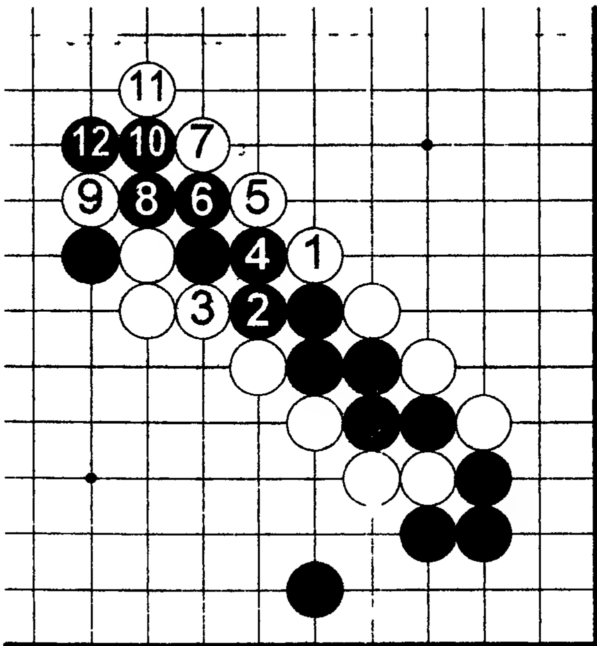


№ 15

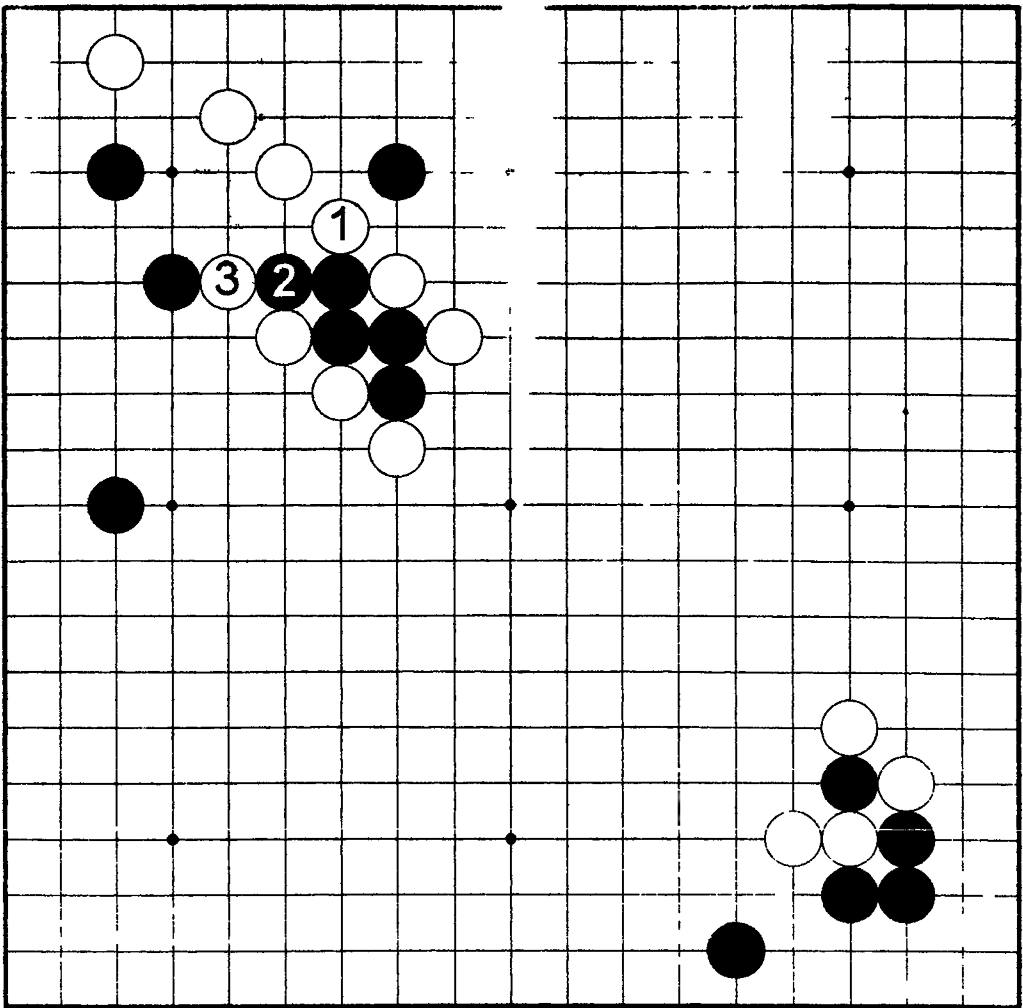


№ 16

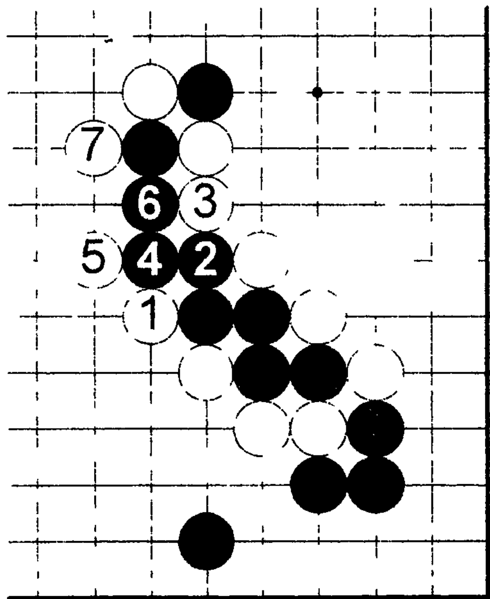
Особенность борьбы в ситуациях ситё.



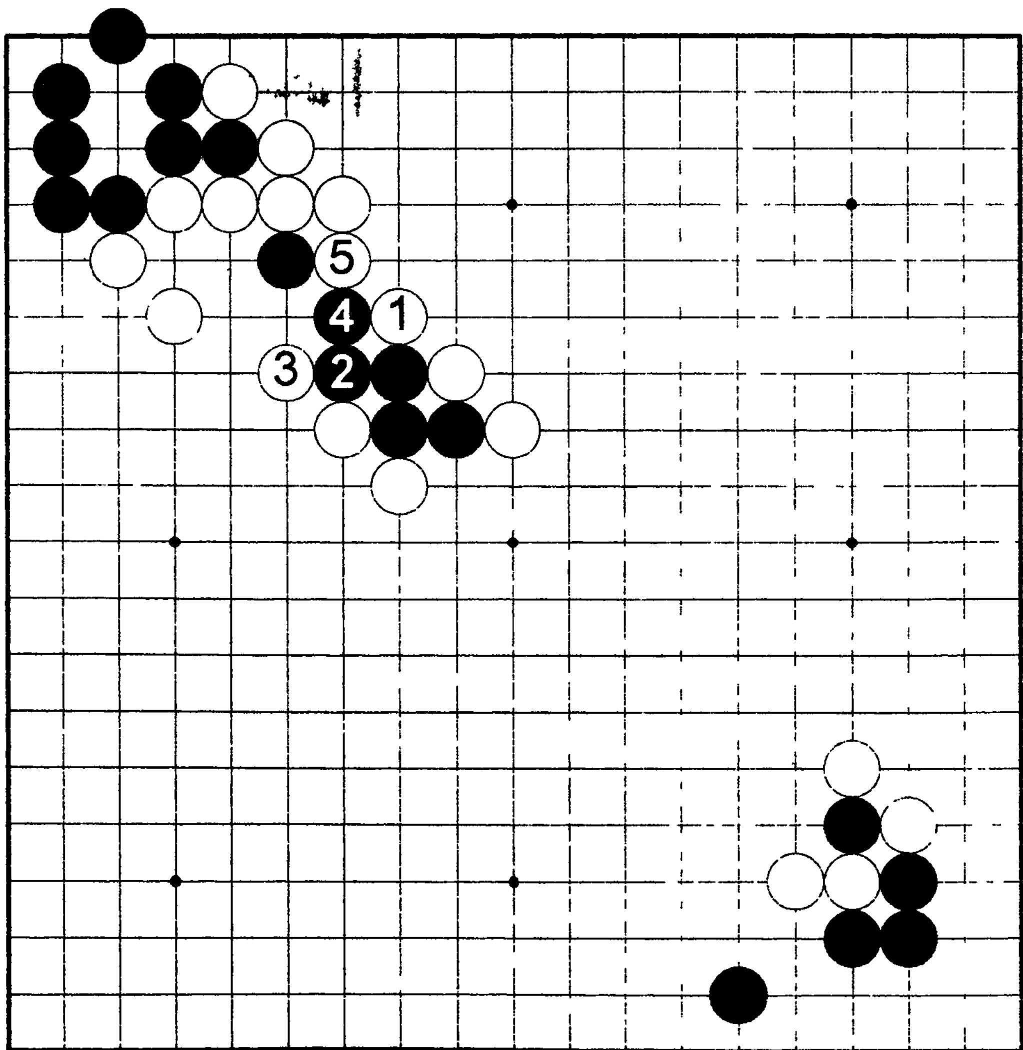
№ 13 нет



№ 14 да

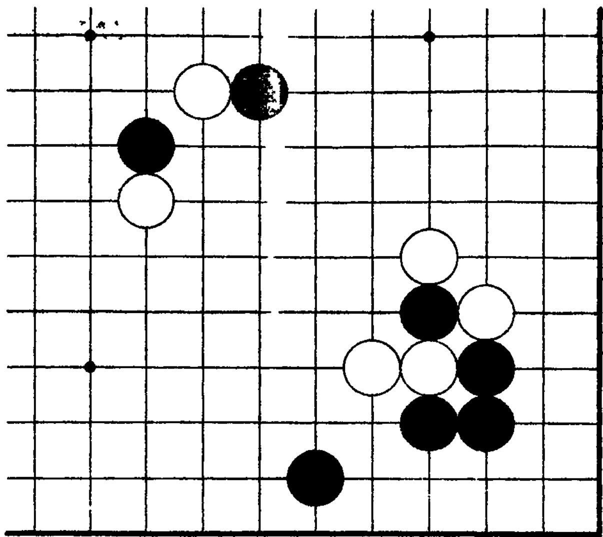


№ 15 да

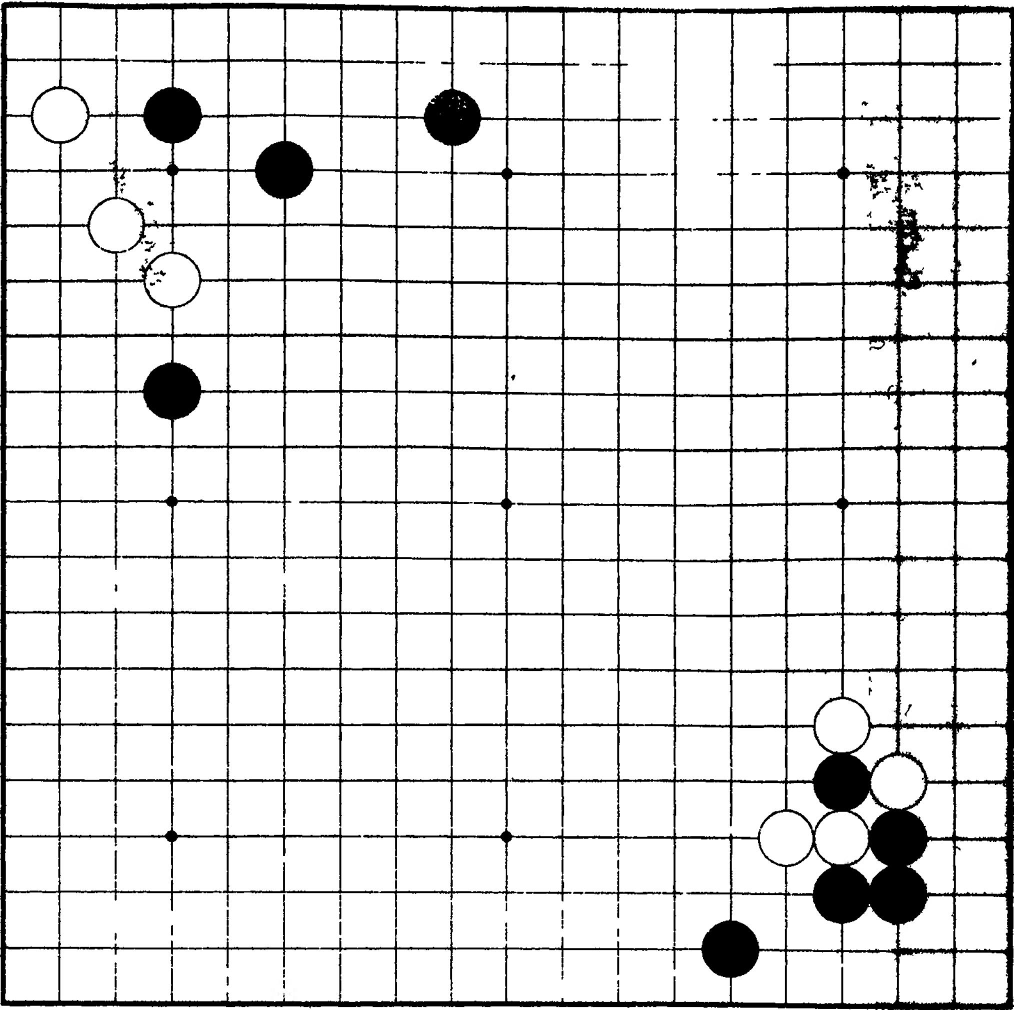


№ 16 да

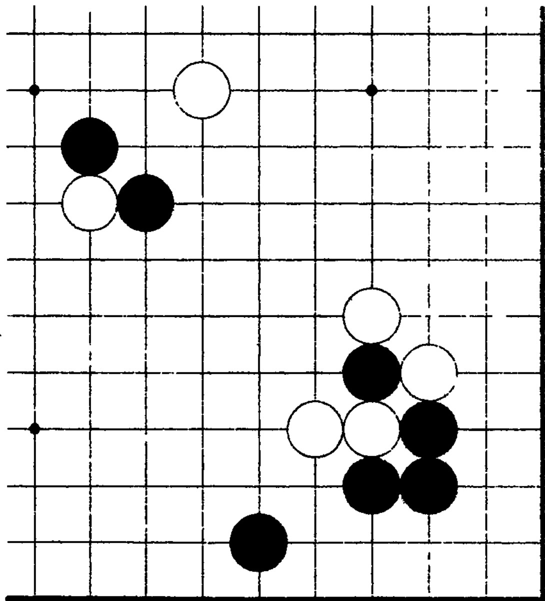
Глава 7.



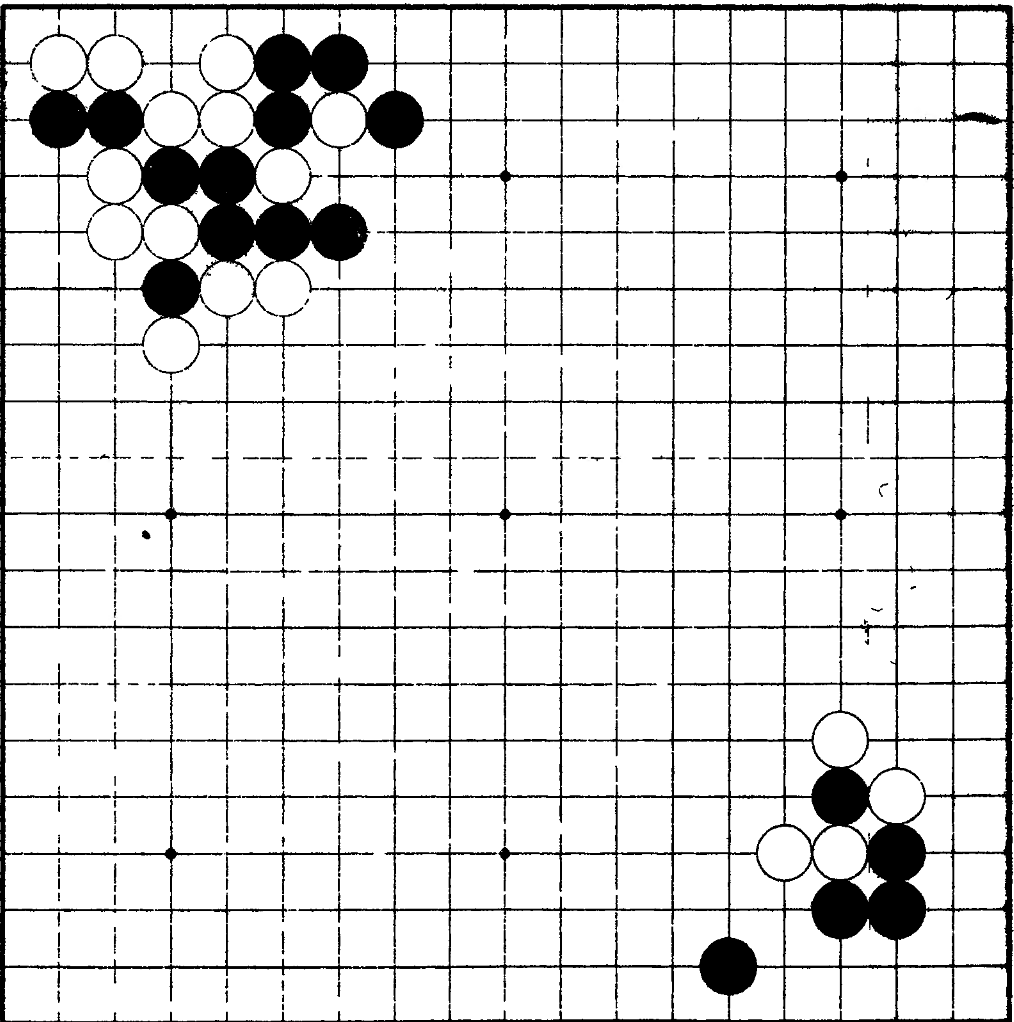
№ 17



№ 18

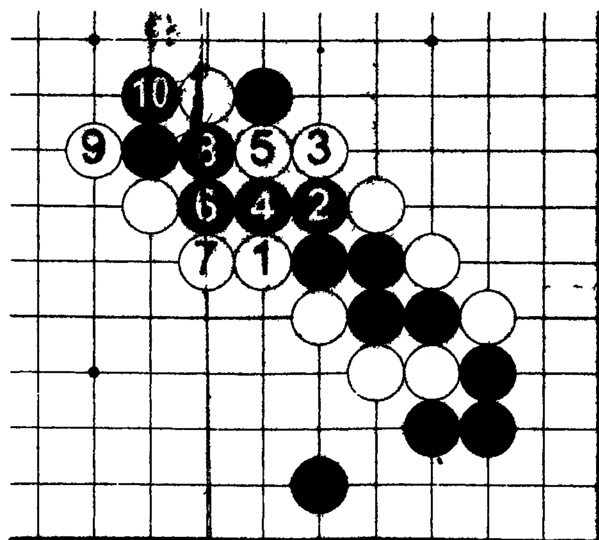


№ 19

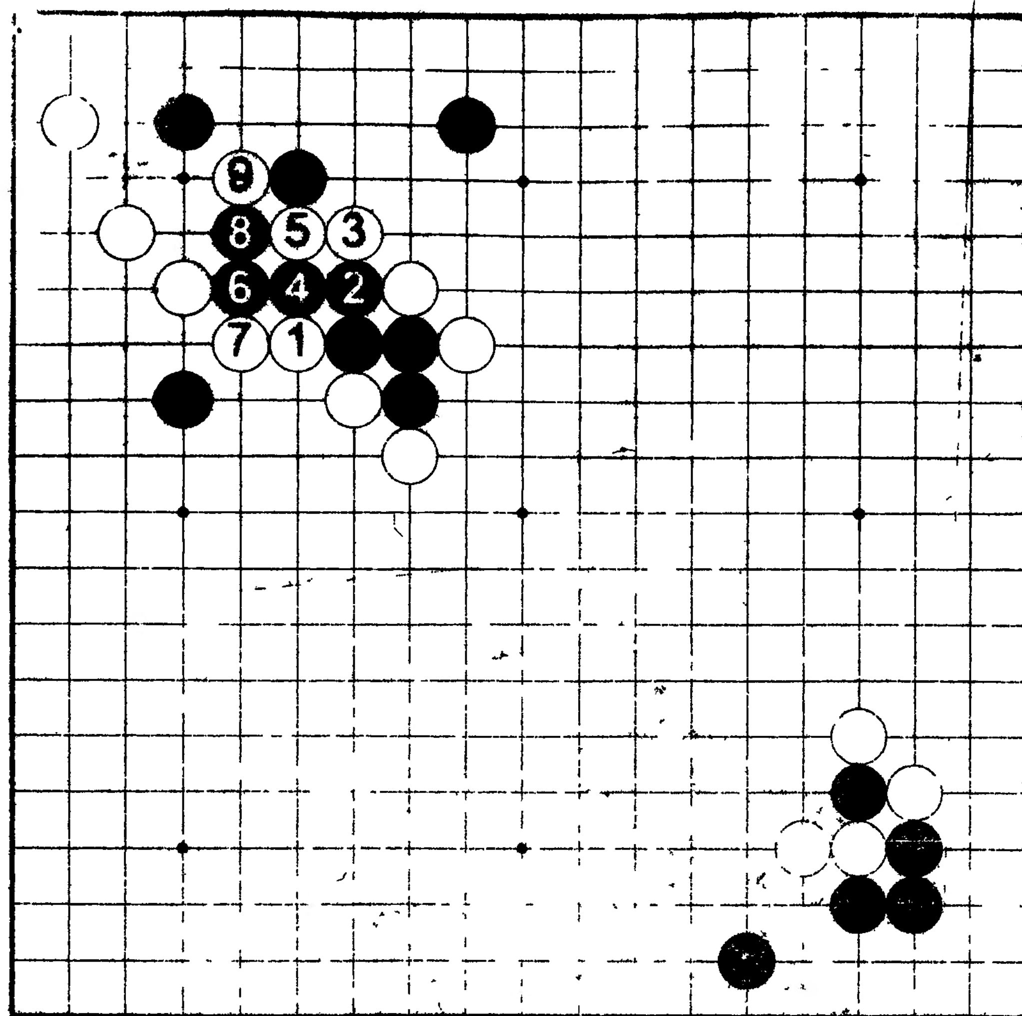


№ 20

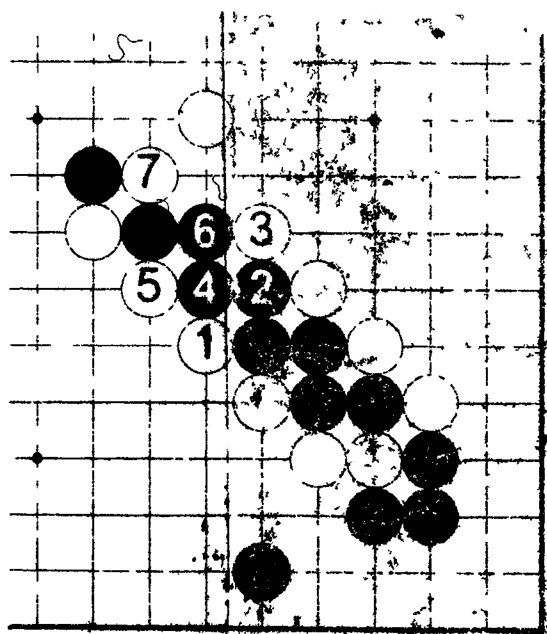
Особенность борьбы в ситуациях ситё.



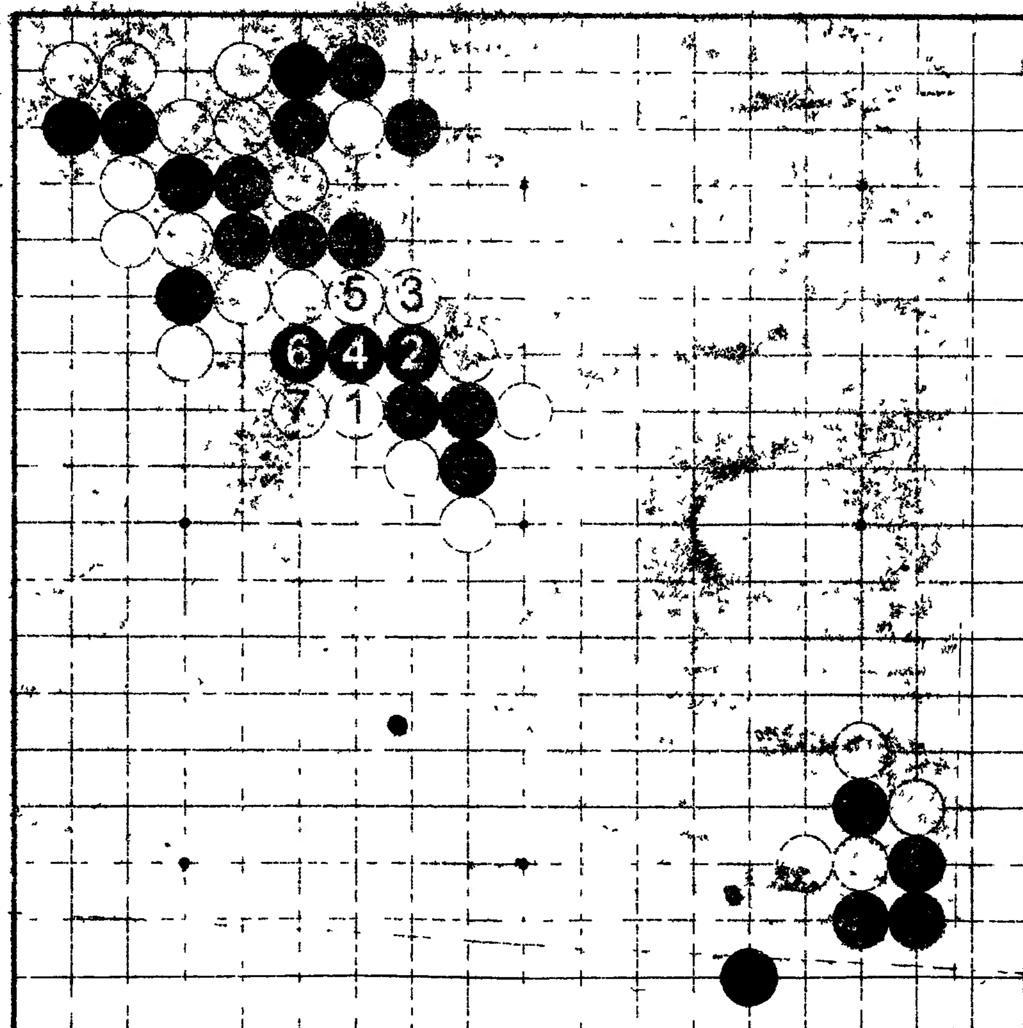
№ 17 нет



№ 18 да



№ 19 да



№ 20 да

Глава 7.

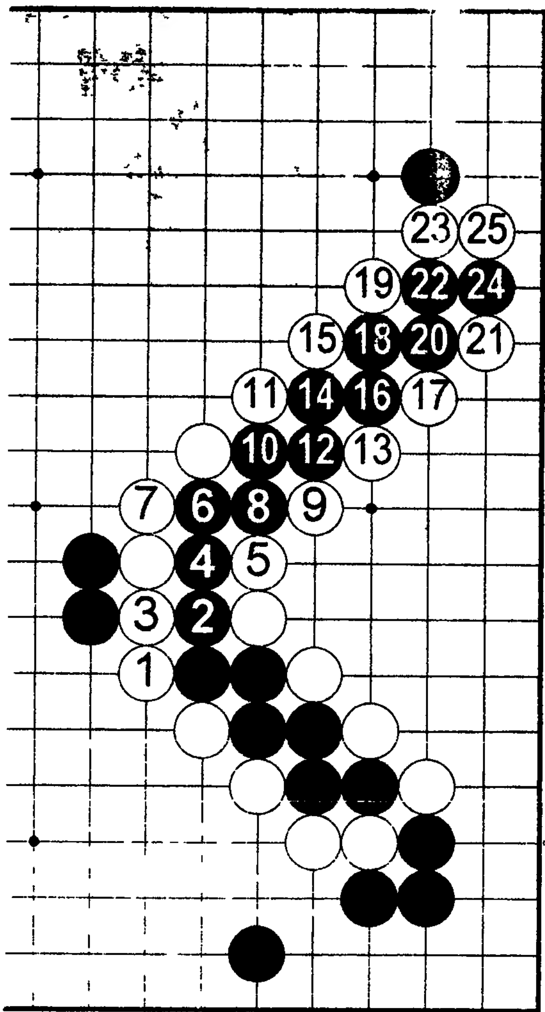
№ 21

№ 22

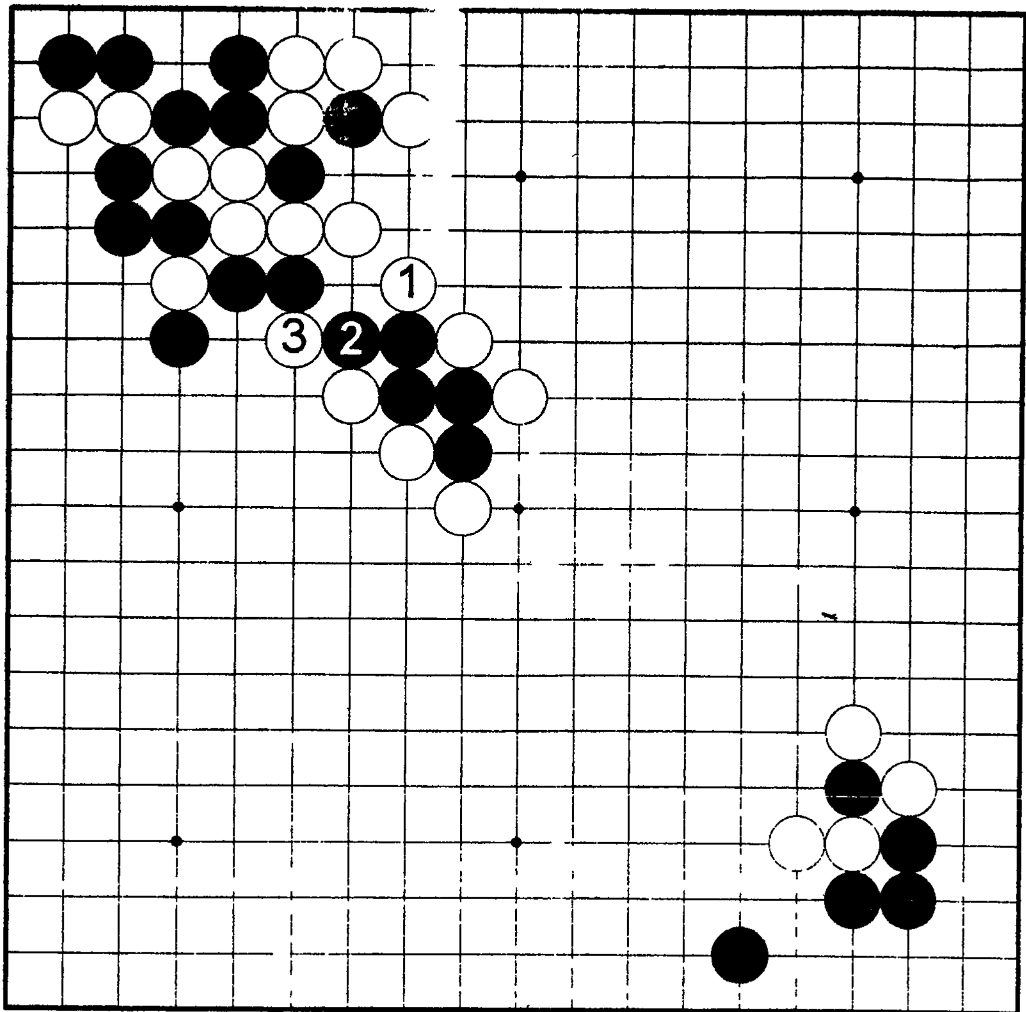
№ 23

№ 24

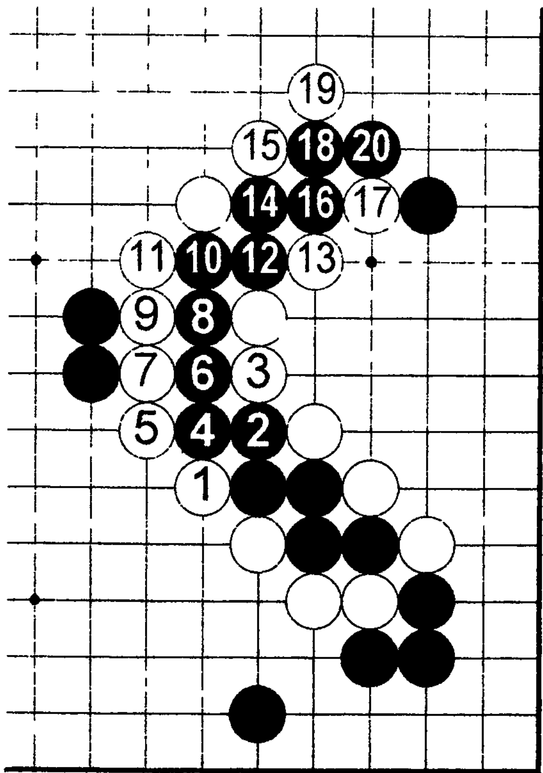
Особенность борьбы в ситуациях ситё.



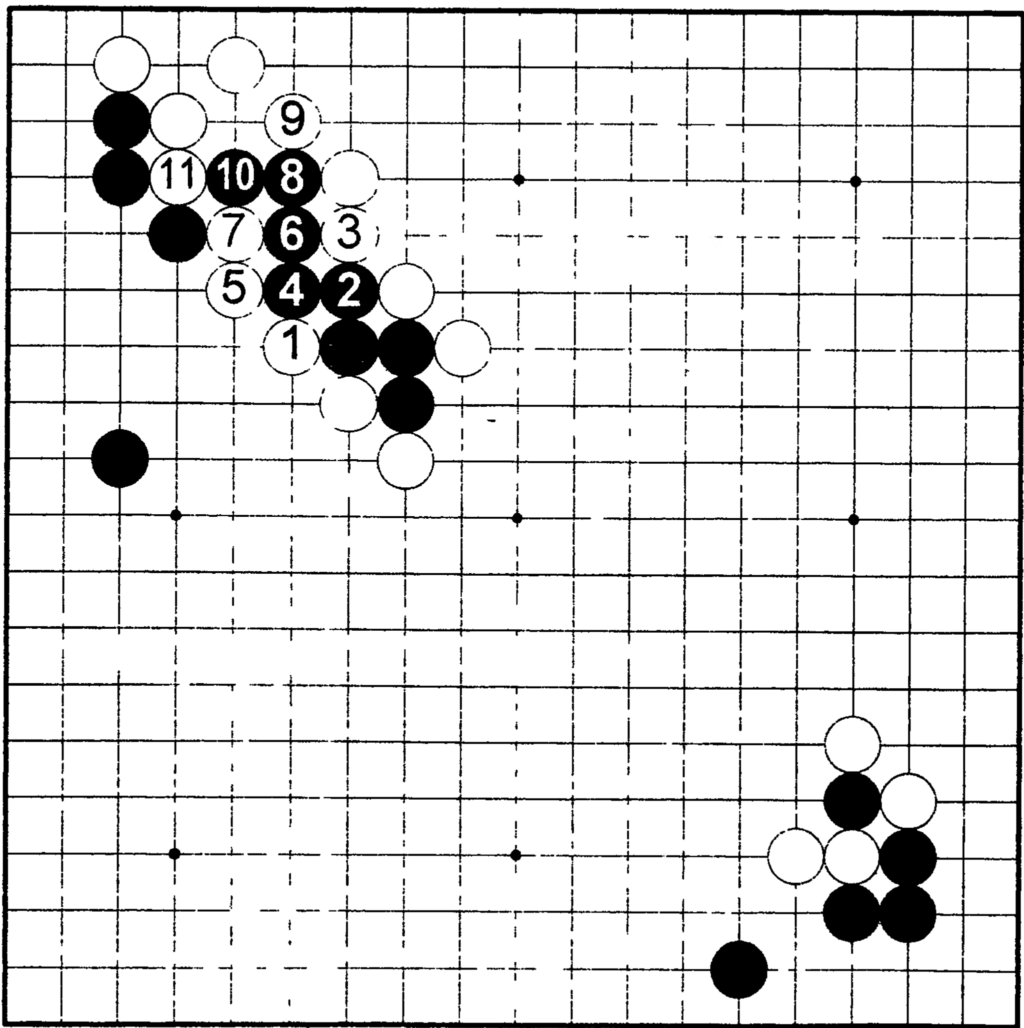
№ 21 да



№ 22 да



№ 23 нет



№ 24 да

Глава 7.